

116 PÁGINAS
POR LOS EXPERTOS DE HOBBY CONSOLAS
RETRO HOBBY
LA MEJOR RECOPILACIÓN DE CONTENIDOS RETRO | EDICIÓN COLECCIONISTA
CON CONTENIDOS DE RETROGAMER ESPAÑA
VOLUMEN 3
PASIÓN POR LA HISTORIA
MADE IN SPAIN
Overkal: la primera consola española, Capitán Sevilla, Los Justicieros...
COMPAÑÍAS QUE MARCARON ÉPOCA
Konami, Infogrames, Crystal Dynamics, Taito, Capcom
REPORTAJES
Los 20 juegos más difíciles, Así es C64 Mini, Dragon Ball, Tomb Raider
CLÁSICOS QUE CUMPLEN AÑOS
Ridge Racer, Day of the Tentacle, Doom, Cabal, Shining Force 2, Mystical Ninja: Starring Goemon, Star Wars: Rogue Squadron...
TAITO
METAL GEAR SOLID
RetroWorks
SHERIFF
TOP SECRET

EDITORIAL



SONIA HERRANZ
Directora de Hobby Consolas

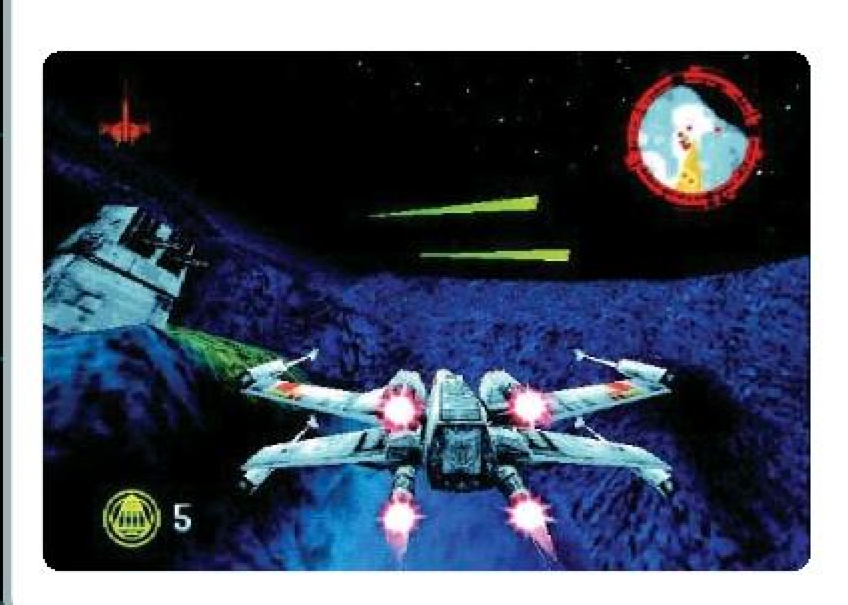
sonia.herranz@axelspringer.es
@soniaherranzz

Un poco de historia para recordar

A mí, que tengo una edad, me hace particular ilusión todo lo retro. Me devuelve a épocas felices. Ya sabéis, el baúl de los recuerdos y esas cosas. Además, últimamente tengo la sensación de que la memoria me falla más de la cuenta, por lo que me hace especial ilusión ponerme a leer cosas, como la historia *Shining Force 2* o de Taito, y que se me llena la cabeza de imágenes y recuerdos. Me acuerdo de cosas, a veces tan anecdóticas como la ampolla que me salió en el índice de tanto darle al gatillo de *Operation Wolf*, otras tan serias como el impacto que me causó la primera vez que vi una versión "alpha" de *Tomb Raider.* Las batallas de la abuela. Pero echar la vista atrás no es lo único que me gusta de sumergirme en la historia.

Pese a ser una industria relativamente reciente, la historia del videojuego es casi inabarcable y es casi imposible saberlo todo. Por muy experto que te creas, siempre habrá cosas que no sabías o que te pillen de sopetón. Y a mí me encanta sorprenderme e, imagino, que a vosotros también. Por eso, en este tercer volumen de Retro Hobby no sólo vais a encontrar artículos retro publicados en Hobby Consolas (revisados y actualizados), sino también contenido que se ha publicado en la edición española de Retro Gamer en los últimos tiempos. Contenidos muy orientados a la historia de la época dorada del videojuego español y escritos por profesionales de reconocido prestigio y, en casos como el de Overkal, primera consola española (y europea), con una labor de investigación detrás para quitarse el sombrero y alabar el tesón y la paciencia de su autor, siguiendo la pista a una máquina que poca gente sabe que existió.

Si tenéis una edad o, simplemente, os gusta la historia, vais a disfrutar con este tercer volumen de Retro Hobby. Os esperan una selección de clásicos que cumplen años en este 2018 (cómo pasa el tiempo), historias de compañías que una vez lo fueron todo y ahora han desaparecido o están irreconocibles, como Infogrames o Konami, un repaso a sagas míticas... Y mucho más. Si tenéis los anteriores volúmenes, donde repasamos la historia de consolas que marcaron época y de leyendas vivas de los videojuegos, este tercero os ayudará a profundizar en la historia de nuestro entretenimiento preferido. Si no, seguro que os entran ganas de conseguirlos. Espero que disfrutéis tanto leyéndolo como lo hemos hecho nosotros al recopilarlo. Que os traiga buenos recuerdos o, mejor aún, que os ayude a entender mejor de dónde venimos. Que lo disfrutéis. ■





SUMARIO



TOMB RAIDER 6

Lara ha sabido reinventarse como nadie a lo largo de más dos décadas. Recordamos su historia.

REPORTAJES

6 **La historia de Tomb Raider** 22 años junto a Lara Croft

12 **TheC64 Mini** El regreso de un mito

16 **Las 7 Maravillas del C64** Homebrew del bueno

20 **La Historia de Dragon Ball** Recopilamos sus 71 juegos

28 **Los 20 juegos más difíciles** Sólo aptos para ases del pad

COMPAÑÍAS

36 **Konami** Una de las grandes en los recreativos... y en nuestras casas

42 **Crystal Dynamics** Más de dos décadas en la brecha

44 **Taito** Su nombre nos evoca los clásicos más queridos de los 80 y 90

50 **Capcom** Recordamos sus mejores juegos de lucha callejera: desde *Final Fight* hasta *Alien Vs Predator*

52 **Infogrames** Desde Francia se lanzaron a conquistar el mundo, aunque terminaron conquistados

MADE IN SPAIN

58 **Overkal** Investigamos a fondo la historia de la primera consola fabricada en España... y en Europa.

66 **RetroWorks** Unos maestros en el arte del homebrew.

72 **Los Justicieros** Un western FMV rodado en Almería

82 **Capitán Sevilla** El héroe español que surcó los cielos de 8 bits

88 **Homebrew Amstrad CPC** Desde España al resto del mundo

ANIVERSARIOS DE JUEGOS

98 **Doom** El clásico de id Software revolucionó la década de los 90

100 **Day of the Tentacle** La mítica secuela de Maniac Mansion

102 **Ridge Racer** El juego que levantó el imperio PlayStation

104 **Cabal** Pisar unos recreativos y no jugar con él a dobles era imposible

106 **Hot Chase** Un arcade de conducción a reivindicar

108 **Shining Force 2** Porque Mega Drive también tuvo grandes RPG

110 **Star Wars Rogue Squadron** Factor 5 hizo magia con Nintendo 64

112 **Mystical Ninja** El catálogo de N64 no habría sido igual sin Goemon


98

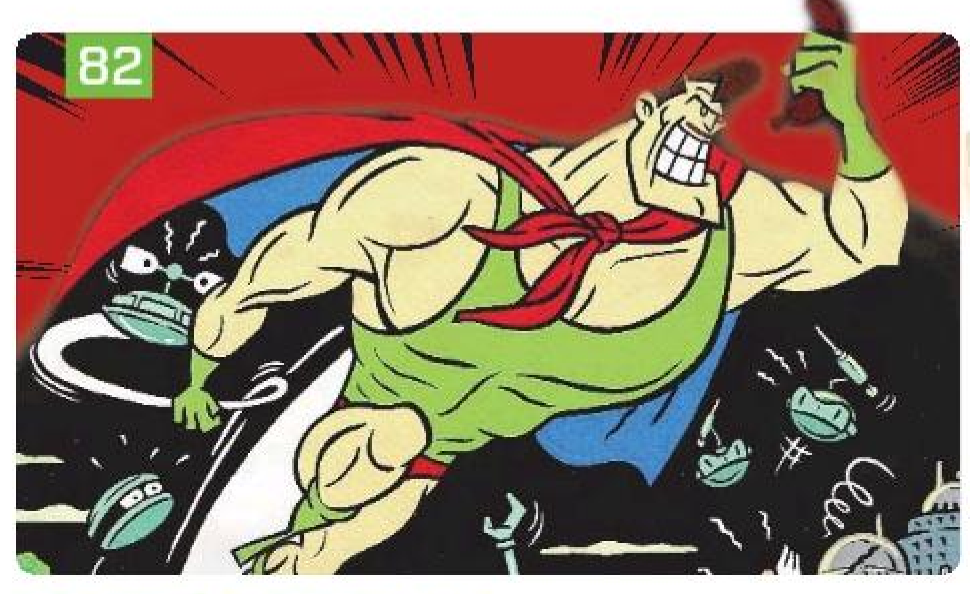
DOOM

id Software provocó un terremoto en los 90 con un juego que sentaría las bases de todo un género: los FPS.


44

TAITO

Desde Space Invaders a Bubble Bobble, pasando por Darius, Arkanoid y Chase HQ... Su legado es increíble.


82

CAPITÁN SEVILLA

La capital hispalense vio nacer a este peculiar superhéroe, potenciado por morcillas radioactivas.


20

LA HISTORIA DE DRAGON BALL

Repasamos los 71 videojuegos protagonizados por Son Goku y Cia. Desde NES hasta PS4.



THE C64 MINI

12

El mítico ordenador de Commodore ha regresado, con la máxima calidad de imagen.

LARA CROFT TOMB RAIDER
SIEMPRE EN LA BRECHA

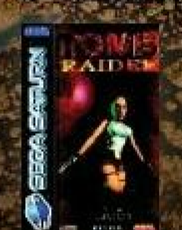
Más de 42 millones de copias vendidas entre sus aventuras (pelis, novelas y récords Guinness aparte) avalan a Lara Croft, el icono que marcó a varias generaciones de jugadores...

Core Design, un visionario estudio británico, alcanzó su máxima popularidad en la época del Commodore Amiga, donde gestó juegos como *Rick Dangerous* o *Chuck Rock*, dos joyas que lo convirtieron en referente de esta plataforma. Pero nada se podía asemejar a lo que iba a surgir a finales de 1994, cuando un joven diseñador gráfico de Core, llamado Toby Gard, dio los últimos toques a *BC Racers*, un juego de carreras para Mega-CD ambientado en la prehistoria (y que usaba como reclamo a personajes de *Chuck Rock*, la licencia más exitosa de la compañía hasta ese momento). Concluido ese trabajo, Toby comenzó a planificar un nuevo juego de aventuras en un entorno tridimensional, teniendo como protagonista a una especie de Indiana Jones. El proyecto no convenció a uno de los fundadores de Core Design, Jeremy Smith, quien argumentó que el personaje principal no tenía atractivo... y rechazó la idea. Gard no se desanimó y replanteó el personaje principal, convirtiéndolo al género femenino en base a dos ideas. La primera la determinó la forma de la silueta de una mujer, que pensó que sería mas fácil de diseñar, mientras que la segunda fue el resultado de observar cómo sus compañeros de trabajo preferían personajes femeninos en las partidas que jugaban a *Virtua Fighter*, el juego de lucha poligonal de Sega.

¿Laura Cruz o Lara Croft?

Gard se inspiró en el aspecto de la cantante Neneh Cherry y el físico de la protagonista del comic *Tank Girl*, realizando diferentes modelos, pero siempre con estos dos personajes como referentes. Así, finalmente, y después de desechar varias ideas, se apostó por una mujer de aspecto sudamericano con una larga trenza oscura y de nombre Laura Cruz. A Jeremy Smith seguía sin gustarle la protagonista, »

22 AÑOS REPLETOS DE AVENTURAS



TOMB RAIDER
- SS / PSX / PC
- 25/10/1996

Lara Croft es contratada por Natla Technologies para encontrar el Scion.

TOMB RAIDER II
- PSX / PC
- 31/10/1997

La entrega con más éxito de la serie coincidió con la despedida de Toby Gard, creador de Lara, por desacuerdos con Eidos.



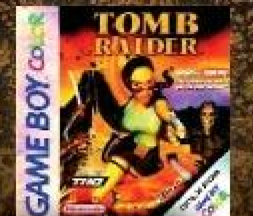
TOMB RAIDER III LAS AVENTURAS DE LARA CROFT
- PSX / PC
- 21/11/1998

Uno de los títulos más complicados de la saga, donde visitamos sitios como el Área 51.



TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION
- PSX / PC
- 18/6/1999

Compuesto por treinta niveles, que había que revisitar. Es el juego más largo de la serie.



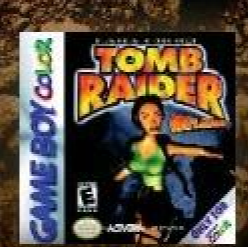
TOMB RAIDER
- Game Boy Color
- 12/6/2000

Aprovechando el éxito del que gozaba la portátil de Nintendo, Lara se embarcó en esta difícil entrega en dos dimensiones.



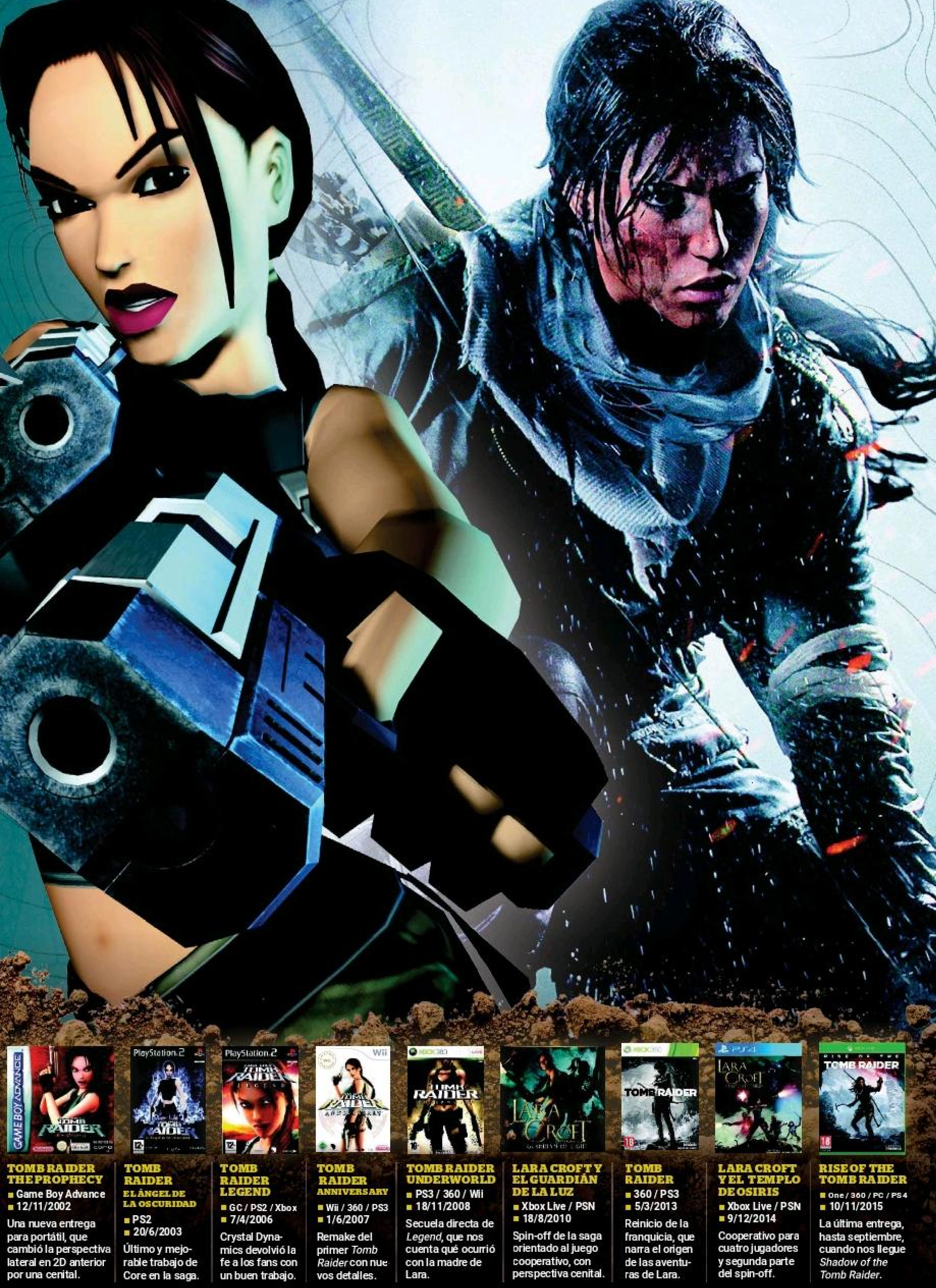
TOMB RAIDER CHRONICLES
- PSX / DC / PC
- 17/11/2000

La entrega con menos duración de la saga llevaría la calidad gráfica a otro nivel, gracias a la versión para Dreamcast.



TOMB RAIDER CURSE OF THE SWORD
- Game Boy Color
- 25/6/2001

Secuela del primer título para GBC, que supuso un paso atrás técnicamente.



TOMB RAIDER THE PROPHECY
- Game Boy Advance
- 12/11/2002

Una nueva entrega para portátil, que cambió la perspectiva lateral en 2D anterior por una cenital.

TOMB RAIDER EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD
- PS2
- 20/6/2003

Último y mejorable trabajo de Core en la saga.

TOMB RAIDER LEGEND
- GC / PS2 / Xbox
- 7/4/2006

Crystal Dynamics devolvió la fe a los fans con un buen trabajo.

TOMB RAIDER ANNIVERSARY
- Wii / 360 / PS3
- 1/6/2007

Remake del primer *Tomb Raider* con nuevos detalles.

TOMB RAIDER UNDERWORLD
- PS3 / 360 / Wii
- 18/11/2008

Secuela directa de *Legend*, que nos cuenta qué ocurrió con la madre de Lara.

LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
- Xbox Live / PSN
- 18/8/2010

Spin-off de la saga orientado al juego cooperativo, con perspectiva cenital.

TOMB RAIDER
- 360 / PS3
- 5/3/2013

Reinicio de la franquicia, que narra el origen de las aventuras de Lara.

LARA CROFT Y EL TEMPLO DE OSIRIS
- Xbox Live / PSN
- 9/12/2014

Cooperativo para cuatro jugadores y segunda parte del spin-off.

RISE OF THE TOMB RAIDER
- One / 360 / PC / PS4
- 10/11/2015

La última entrega, hasta septiembre, cuando nos llegue *Shadow of the Tomb Raider*.

LA EVOLUCIÓN VISUAL DE UN ICONO

La evolución tecnológica ha ido mejorando en cada entrega el físico y los detalles de Lara, hasta alcanzar un aspecto cada vez más realista.



» pero, al final, se autoconvenció viendo que era posible que el personaje femenino atrajera al género masculino al juego.

Core Design también puso algún "problemilla" porque no le gustaba el nombre elegido para ella, pues buscaba algo que fuese fácil de pronunciar en inglés americano. Este inconveniente se solucionó de manera muy sencilla: con una guía telefónica inglesa. Gracias a ella, se decantaron por Lara Croft, cambiando así el origen del personaje y su biografía. La base de *Tomb Raider* ya estaba casi definida, pero aún faltaba un detalle que marcaría para siempre el aspecto de Lara... Probando, Toby Gard aumentó los pechos de la arqueóloga un 121%, guardando los cambios en el modelo sin darse cuenta. Al día siguiente, el equipo vio esa voluptuosidad y le hizo tanta gracia que se decidió mantenerla.

Por fin, a finales de agosto de 1996, se ponía a la venta *Tomb Raider* para Sega Saturn (un mes después, llegaron las versiones para PSone y PC), recibiendo grandes notas por parte de la prensa especializada, que alabó su calidad gráfica y su jugabilidad, aunque criticó momentos puntuales de gran dificultad y un método de control denominado "tanque", en el que se usaba izquierda o derecha para determinar la dirección y adelante o atrás para ejecutar el movimiento. Aun con sus problemas, *Tomb Raider* fue un tremendo éxito que nadie esperaba en Core, ni tan siquiera su distribuidora Eidos, por lo que, rápidamente, se pusieron manos a la obra con su continuación.

Lara se queda huérfana

La planificación de la segunda entrega de *TR* comenzó con la marcha de Toby Gard de Core Design (por discrepancias con el desarrollo), dado que la compañía quería mas acción, pero Gard se oponía, al considerar a Lara sólo una arqueóloga, y no una guerrillera. Aun con esta

SE BUSCAN MODELOS

La popularidad de Lara Croft llevó a Eidos a buscar modelos de carne y hueso para representar a su estrella virtual. Éstas fueron las elegidas:

1 NATHALIE COOK
■ 1996
Fue contratada por Eidos cerca de seis meses después del lanzamiento de *TR*, para promocionar el juego en el ECTS.

2 VANESSA DEMOUY
■ 1997
Su papel fue promocionar *Tomb Raider Gold* y *TR 2* en Francia. Es la modelo que menos ha durado en el papel de Lara Croft.

3 RHONA MITRA
■ 1997
Elegida para interpretar a Lara promocionando *TR 2*, es en la actualidad actriz y ha participado en varias películas famosas.

4 NELL MCANDREW
■ 1998
Más famosa por su desnudo en Playboy (por el que Eidos la "despidió") que por representar a Lara en *Tomb Raider 3*.



Desde la primera entrega, el aspecto de Lara Croft ha sido una de las parcelas donde más esfuerzo han puesto los grafistas y los animadores de la saga. El modelo original apenas tenía texturas y carga poligonal, y sus movimientos eran algo ortopédicos (las herramientas usadas fueron Blender, 3D Studio Max...), hasta llegar al actual, con un físico y una animación más realistas (pelo incluido), gracias al motor propio Crystal Engine.

TOMB RAIDER TUVO UN TROPIEZO EN PS2 QUE PUSO LA SAGA EN PELIGRO

sensible baja, Eidos aumentó el presupuesto para la secuela y se mantuvo la decisión de añadir más acción al desarrollo, junto con entornos más grandes, un control exigente pero más accesible... aunque sin alejarse mucho de la fórmula. Estas pautas se mantuvieron en las entregas posteriores, con alguna novedad reseñable, como la pérdida de linealidad en *TR 4*, que nos obligaba a revisitar los niveles y que fue el capítulo más largo de la saga.

La popularidad de Lara a estas alturas se había disparado y había ido más allá de los videojuegos: se fue de gira con U2 (como personaje virtual), protagonizó un spot de Seat para varios de sus modelos, e incluso hizo un cameo en la serie *Compañeros* de Antena 3 (bueno, lo hizo la modelo Lara Weller).

El declive de Lara comenzó con su debut en PlayStation 2. *El Ángel de la Oscuridad* fue un título que sufrió un largo desarrollo y que estuvo plagado de malas decisiones. A pesar de tener algunas buenas ideas para la saga, tuvo diversos fallos de programación que lastraron la aventura y la condenaron al fracaso. Esta situación llevó a Eidos (que, a esas alturas, ya era la propietaria de los derechos de *TR*) a tomar decisiones drásticas, como quitar a Core el control de la saga, para entregárselo a Crystal Dynamics y volver a contratar a Toby Gard como consultor »

5 LARA WELLER ■ 1999
La más desconocida, pues apenas contó con promoción. Apareció en la serie *Compañeros*.

6 LUCY CLARKSON ■ 2000
Pasó un casting y fue elegida entre 16.000 aspirantes a Lara, a la que dio vida promocionando *TR 5*.

7 ELLEN ROCCHE ■ 2000-2001
Tampoco es reconocida como modelo oficial, aunque promocionó *TR 3* y la primera película.

8 JILL DE JONG ■ 2002
Tuvo que cargar con las malas críticas del juego que promocionó, *TR y el Ángel de la Oscuridad*.

9 KARIMA ADEBIBE ■ 2006-2007
Eidos se encargó de adiestrarla para ser Lara, promocionando *TR Legend* y *Anniversary*.

10 ALISON CARROLL ■ 2008
Esta gimnasta profesional fue la última modelo como tal, elegida para promocionar *TR Underworld*.

11 CAMILLA LUDDINGTON ■ 2012-2016
Esta actriz inglesa es la cara y voz de la actual Lara. Tiene prohibido por contrato disfrazarse de ella.

LAS RELIQUIAS, EL OSCURO OBJETO DE DESEO DE LARA



1 SCION. Artefacto de tecnología atlante que puede dar al portador más poder que el que tiene Dios. Es el objetivo en el primer *Tomb Raider*.

2 DAGA DE XIAN. Cuenta la leyenda que aquél que tenga el valor de clavársela en el corazón tendrá la fuerza del dragón. Aparece en *Tomb Raider 2*.

3 IRIS. El Iris aparece en *TR Chronicles* y puede ser usado para teletransportarse, como podemos ver en el juego.

4 EXCALIBUR. Mítica espada del rey Arturo que fue hecha pedazos y sus trozos, esparcidos. Teníamos que reunirlos en *Tomb Raider Legend*.

5 MJÖLNIR. El martillo de Thor, dios nórdico del trueno. Puede usarse como arma en *Tomb Raider Underworld*.

» creativo para trabajar en los siguientes capítulos. El primer título de esta nueva etapa fue *Tomb Raider Legend*, que se centró en el pasado de Lara y la desaparición de su madre. Añadió algunos elementos a la saga que se mantuvieron en juegos posteriores, como el uso del gancho (para mover objetos, escalar...) o el uso de vehículos para desplazarnos entre niveles. La saga remontó el desastre anterior y logró unas buenas críticas y ventas. Eso animó a Crystal Dynamics a preparar un remake del primer episodio de la saga, *Tomb Raider Anniversary*, que compartió motor gráfico con *Legend*, aunque con modificaciones jugables respecto al original e incorporando nuevos puzles y algunos elementos de *Legend*, como el gancho. Toby Gard apenas colaboró en este remake, aunque sí ejerció varias funciones en la siguiente entrega de la saga...

TR Underworld fue una continuación directa de *Legend* y se encargó de cerrar todos los cabos sueltos que éste dejó abiertos. A pesar de una calidad de texturas bastante pobre para la época y algún problema con la cámara, esta entrega tuvo unas ventas considerables. Este capítulo fue el último distribuido por Eidos, que, el 10 de noviembre de 2009, fue absorbida por Square Enix, cambiando su nombre por Square Enix Europa. Poco después, se hacía pública la marcha de Toby Gard, declarando que ya había tenido suficiente *TR* y que necesitaba explorar otros terrenos.

Un reinicio sólo para adultos

Con la saga ya bajo la dirección de Square Enix, Crystal Dynamics decide volver a reiniciar *Tomb Raider*. Para ello, se centró en la figura de Lara a los veintiún años y en cómo se forjó su carácter en una aventura llena de dureza, que le valió para tener una clasificación para mayores de dieciocho años, por primera vez en la saga, llegando a eliminar escenas como una supuesta violación de Lara por resultar muy violenta y explícita. Se añadieron varias mecánicas jugables nuevas, haciendo hincapié en la supervivencia, como la elección entre acción o sigilo para superar algunas zonas, la búsqueda de coleccionables o la caza, que nos permitían mejorar las habilidades de Lara y su afinidad con las armas. Todas estas novedades se completaban con un mundo semiabierto, compuesto por zonas que se conectaban entre sí y que escondían tumbas y tesoros repartidos por todo el mapeado.

El éxito de este reinicio marcó las líneas maestras para el penúltimo capítulo de la saga, *Rise of the Tomb Raider*, que mantuvo un desarrollo jugable similar, con una gran calidad gráfica y una Lara con un aspecto más adulto, añadiendo nuevas armas y un argumento más complejo. Tras un año de exclusividad en Xbox, *Rise* aterrizó en PS4 en octubre de 2016, con todos los DLC y una misión compatible con PS VR. El 14 de septiembre, con *Shadow of the Tomb Raider*, esta vez lanzando simultáneamente en PC, One y PS4, se cerrará esta trilogía del renacimiento de Lara, que la ha devuelto a lo más alto.

Pocos personajes han sido capaces de llevar más de 20 años en la brecha, aunque haya sido con altibajos. Lara es un icono del que seguiremos hablando dentro de otros 20 años... ■

CRYSTAL DYNAMICS DIO A LARA UN ASPECTO MÁS FRÁGIL EN EL REBOOT

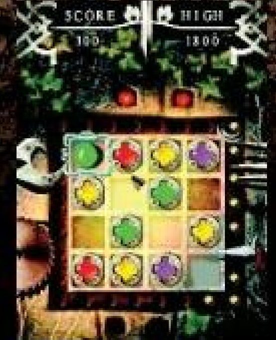
LARA, TAMBIÉN AL ASALTO DEL MÓVIL



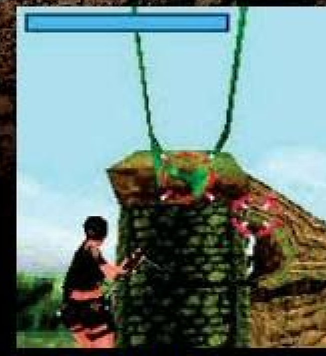
TOMB RAIDER (NOKIA N-GAGE)
■ Diciembre de 2002
Una versión del primer título de la saga para el híbrido teléfono-consola de Nokia. Fue el título más vendido de la plataforma.



TOMB RAIDER ANNIVERSARY
■ Diciembre de 2007
Versión del juego para consola en Java. Un plataformas en 2D.



TOMB RAIDER PUZZLE PARADOX
■ Diciembre de 2006
Juego de puzles influenciado por el sudoku y ambientado en la saga.



TOMB RAIDER LEGEND
■ Diciembre de 2006
Versión 3D para teléfonos móviles del juego para consola.

UN FENÓMENO MÁS ALLÁ DE LA PEQUEÑA PANTALLA

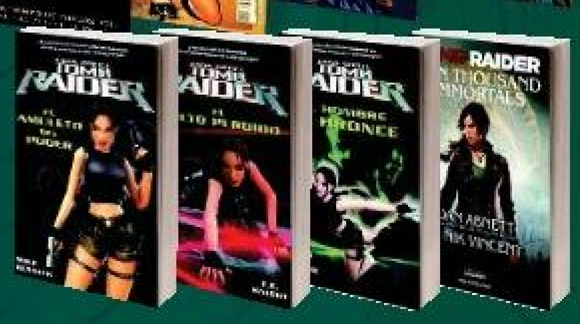
La exacerbada popularidad de Lara la ha llevado a protagonizar incursiones fuera de los videojuegos, saboreando el éxito también en otros medios. Así se ha expandido el universo del juego:



CINE

Lara Croft fue interpretada en el cine en dos ocasiones por Angelina Jolie. Tras el fracaso en taquilla de la segunda película, pasaron 15 años hasta que Lara regresó a la gran pantalla, esta vez con las facciones de la actriz sueca Alicia Vikander.





CÓMICS

La primera aparición de Lara en forma de cómic fue en el número 1 de *Witchblade*, de la editorial Top Cow. A partir de ese momento, y debido al éxito del personaje, ha participado en varios crossovers, cómics de un tomo y series.

NOVELAS

Hay un total de cuatro novelas de *Tomb Raider*. Algunas son historias originales y otras continúan y expanden el argumento de los videojuegos. El último libro, por el momento, es "Tomb Ra ider y los 10.000 inmortales", y es la continuación directa del reboot de 2013. Aún no ha sido traducida al castellano...

LARA, ACAPARADORA DE PORTADAS

La señorita Croft nos ha acompañado varias veces a lo largo de sus 22 años de existencia. Hasta en trece ocasiones ha lucido palmito en nuestras portadas, y, a través de nuestras páginas, el español Rodrigo Santos Martín la conoció y se convirtió en el mayor coleccionista de objetos de la saga, con récord Guinness incluido en 2015. ¡Ahí es nada!



TOMB RAIDER UNDERWORLD
■ Diciembre de 2008

Otra aventura 3D para móvil, superior en muchos apartados.

TOMB RAIDER (IOS-ANDROID)
■ Diciembre de 2013

Adaptaciones de los dos primeros episodios de *Tomb Raider*, con pequeñas mejoras gráficas y un control adaptado para dispositivos móviles que no termina de convencer.

LARA CROFT RELIC RUN
■ Primavera de 2015

Juego gratuito de carreras infinitas mezcladas con toques de aventura.

LARA CROFT GO
■ Agosto de 2015

Mezcla de estrategia y puzles, es uno de los más exitosos en las plataformas móviles. Fue el mejor juego para móvil de 2015 (en los Game Awards).



THE C64

EL MITO HA VUELTO

El legendario ordenador de 8 bits regresa en versión Mini, con 64 juegos instalados en memoria y conexión por HDMI

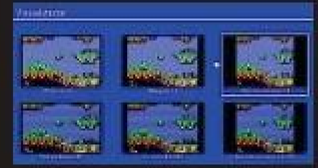
LANZAMIENTO 13 DE ABRIL DE 2018 **PRECIO** 79,99 €

Reinó en 17 millones de hogares (según las cifras reflejadas en el libro Guinness) y compitió encarnizadamente con el ZX Spectrum y el Amstrad CPC por el corazón de toda una generación de jugadores. En abril de 2018 el mítico Commodore 64, lanzado originalmente en 1982, regresó de la mano de Retro Games Ltd y Koch Media, en versión Mini y con una calidad de imagen con la que jamás llegamos a soñar en los años 80, gracias a su salida HDMI y una resolución de 720p. Podrás reencontrarte, o descubrir (si aún no habías nacido en los 80), 64 clásicos de la edad de oro de la microinformática, rescatados del catálogo de colosos del calibre de Hewson, EPYX, Gremlin Graphics, Mikro-gen, Odin, Martech o Thalamus. Sus dos puertos USB te permitirán conectar tanto el joystick incluido de serie (cuyo diseño recuerda al legendario Competition Pro) como cualquier otro mando USB (para jugar a dobles) e incluso podrás enchufarle un teclado externo para revivir los inicios de la informática con el BASIC de C64 (dado el reducido tamaño del ordenador, su teclado no es funcional).

REPLETO DE SORPRESAS

Retro Games Ltd, el fabricante de THEC64 Mini, ha ido más allá del simple concepto "plug and play" para dotar a esta pequeña maravilla de un montón de opciones con las que satisfacer tanto a los mitómanos del ordenador original como aquellos que quieran descubrir cómo eran los albores de los videojuegos domésticos. Para empezar,

FORMATOS DE PANTALLA





THEC64 Mini ofrece seis modos de visualización: Pixel Perfecto, Pixel Perfecto CRT, Europeo 4:3, Europeo 4:3 CRT, Norteamericano 4:3 y Norteamericano 4:3 CRT. Podrás ver los juegos con una calidad de imagen perfecta (a lo emulador), con distintos anchos de pantalla, o revivir la estética de las televisiones de tubo, gracias al filtro CRT.

MANDOS EXTRA

A través de sus dos puertos USB podrás conectar el joystick incluido de serie (lo más recomendable, ya que permite acceder a todos los menús) pero también podrás enchufar cualquier otro mando USB para jugar a dobles. O un teclado externo.

BASIC



Enchufar un teclado USB externo no sólo te ahorrará tener que activar el teclado virtual a la hora de ejecutar algunas opciones de los juegos. También sirve para exprimir uno de los mejores extras de THEC64 Mini: el BASIC original de C64. Podrás teclear programas... e incluso grabarlos, usando sus cuatro slots de memoria.

MINI

THEC64 Mini permite elegir entre seis formatos de pantalla con los que podrás disfrutar de una nítida imagen "pixel perfect" o revivir el encanto de las televisiones de tubo gracias a un eficiente filtro CRT. Incluso se puede elegir entre la resolución PAL y la NTSC (a 50 o 60 Hz, respectivamente).

Podrás grabar partida en cuatro slots diferentes para cada juego o activar, en todo momento, un teclado virtual en caso de que no tengas uno físico a mano. Todas estas opciones son accesibles a través de los cuatro pequeños botones que hay en la parte inferior del joystick (que incorpora además otros cuatro botones en la parte superior).

THEC64 Mini se alimenta a través de un cable Mini USB que puede conectarse a un adaptador de corriente externo (no incluido), aunque lo más práctico es enchufarlo directamente al puerto USB del televisor, al estilo de la NES/SNES Mini. Tanto el cable HDMI como el USB/Mini USB (ambos incluidos) tienen una longitud de 1,2 metros, por lo que lo más práctico es dejar THEC64 Mini cerca del televisor. Los 1,5 metros de longitud del cable del joystick (cuyos botones permiten acceder a todos »

GUARDANDO PARTIDA



Al igual que hizo Nintendo con NES y SNES Mini, Retro Games Ltd ha incorporado en THEC64 Mini la posibilidad de grabar partida en todo momento, con cuatro slots distintos para cada juego. Ay, si hubiéramos tenido algo parecido en la década de los ochenta.

COMPARATIVA



THEC64 Mini recrea al milímetro el diseño del ordenador de Commodore. Dado que está reducido a un 50% del tamaño original, su teclado no es funcional (habría que ser David el Gnomo para teclear con él). A la izquierda podéis comparar el tamaño del ordenador de 1982 con el de su descendiente de 2018.

» los menús y opciones) te garantizan que podrás jugar a tu antojo desde el sofá sin tener que levantarte para cambiar de juego.

REVIVE LOS CLÁSICOS

Pero sin duda, lo más importante de THEC64 Mini son los 64 títulos incluidos en memoria. En la página de la derecha podéis ver la lista completa. Si por algo destacó el C64, además de por las impresionantes melodías que ejecutaba su chip de sonido SID (prepárate para disfrutar de las músicas creadas por Rob Hubbard y David Whittaker, entre otros), era por desplegar unos planos de scroll maravillosamente suaves, que despertaron no pocas envidias entre los usuarios de otros ordenadores de 8 bits. Ambos aspectos están presentes en una selección que incluye auténticos clasicazos: *Nebulus, Ranarama, Cybernoid I* y *II*, los *Speedball* de The Bitmap Brothers, las gamberradas de *Skool Daze*, tres joyazas de Odin (*Heartland, Nodes of Yesod y Arc of Yesod*), *Star Paws* (y sus extraordinarios planos de scroll), el legado de la inolvidable EPYX (*Impossible Mission I* y *II, Summer, Winter, California* y *World Games*), *Everyone's a Wally* (una de las primeras creaciones de David Perry) o la obra del grandísimo Andrew Braybook (*Paradroid, Uridium, Alleykat*...). Retro Games Ltd ha ido ofreciendo actualizaciones de software que se instalan a través de una memoria USB, así que crucemos los dedos, porque puede que la selección de juego aumente en un futuro. De momento, tenemos suficiente munición con la que alimentar nuestra nostalgia. Ahora sólo falta comprobar si conservamos los reflejos de antaño y somos capaces de superar el reto del joystick, ese juez implacable. ■



TECLADO VIRTUAL

En caso de no disponer de un teclado USB externo, siempre podrás recurrir al teclado virtual que incorpora THE64 Mini. Desde los botones inferiores del joystick podrás activarlo en pantalla. No es muy útil para el BASIC, pero te salvará de un apuro en los menús de más de un juego del catálogo.

AVENTURAS

En este apartado hemos englobado experiencias tan variadas como la acción ninja de *Avenger*, la videoaventura pura y dura de *Everyone's a Wally*, la mezcla de puzles y plataformas de los inolvidables *Impossible Mission*, las gamberradas estudiantiles de *Skool Daze* o el RPG puro y duro de la trilogía *Temple of Apshai*.



DEPORTES

En este apartado reina, por motivos evidentes, la inolvidable EPYX, que nos brindó joyas como *Winter Games, Summer Games II, California Games, World Games* o el menos conocido *Street Sports Baseball*. Pero además, podrás picarte con un amigo con las dos entregas de *Speedball* o el judo de *Uchi Mata*.



PLATAFORMAS

Desde veteranos del calibre de *Jumpman* o *Gibby's Day Out* (una de las primeras obras del gran Andrew Braybrook) hasta iconos del género como *Monty Mole* (presente en dos entregas), pasando por joyazas de Odin (*Heartland, The Arc* y *Nodes of Yesod*), el inmortal *Nebulus*, *Star Paws* o *Spindizzy*.



PUZZLES

Es el género que se prodiga menos en el catálogo de THEC64 Mini, pero los cuatro que incorpora en memoria son estupendos. Empezando por *Chip's Challenge* (adaptación del clásico de Atari Lynx), el desafiante *Deflektor*, *Confuzion* (con música de Rob Hubbard) y acabando con el *Snare de Thalamus*.



SHOOTERS

Los usuarios de C64 siempre presumieron de tener los mejores matamarcianos, y algunos de los más legendarios están en THEC64 Mini: *Uridium*, las dos entregas de *Cybernoid, Zynaps, IO, Highway Encounter, Armalyte* (bendita Thalamus)... Por no hablar del genial *Ranarama* o su majestad *Paradroid*.

















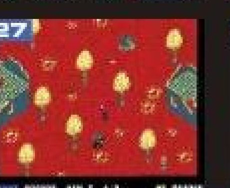














TODOS LOS JUEGOS

AVENTURAS

- Avenger 1
- Everyone's a Wally 4
- Firelord
- Heartland 2
- Herobotix
- Impossible Mission 3
- Impossible Mission II
- Robin of the Hood
- Skool Daze 5
- Temple of Apshai Trilogy

DEPORTES

- California Games 7
- Pit Stop II
- Skate Crazy
- Speedball 9
- Speedball 2
- Street Sports Baseball
- Summer Games II
- Super Cycle 10
- Uchi Mata 8
- Winter Games
- World Games 6

PLATAFORMAS

- Boulder Dash 11
- Bounder
- Cosmic Causeway
- Creatures 12
- Cyberdyne Warrior
- Glibby's Day Out
- Hawkeye
- Jumpman
- Mission A.D.
- Monty Mole
- Monty on the Run 13
- Nebulus 14
- Nobby The Aardvark
- Nodes of Yesod
- Spindizzy 16
- Star Paws 17
- The Arc of Yesod
- Thing on a Spring 15
- Thing Bounces Back
- Trailblazer

PUZZLES

- Chip's Challenge 18
- Confuzion 21
- Deflektor 19
- Snare 20

SHOOTERS

- Alleykat
- Anarchy
- Armalite
- Battle Valley
- Cybernoid 24
- Cybernoid II
- Highway Encounter 25
- Hunter's Moon
- Hysteria 28
- IO
- Mega-Apocalypse
- Netherworld
- Paradroid 26
- Ranarama
- Rubicon
- Steel
- Uridium 22
- Who Dares Wins II 27
- Zynaps 23

LAS 7 NUEVAS MARAVILLAS DEL MUNDO EN COMMO

Por Atila Merino "blackmores"

Cuando el C64 dejó de comercializarse, una legión de fans y desarrolladores amateurs tomaron el relevo con el fin de mantener con vida uno de los sistemas de videojuegos más importantes de la historia. Os presentamos los siete mejores juegos homebrew publicados este siglo, que demuestran que no siempre es cierta la afirmación de que hubo un pasado mejor.

1982 fue un año muy especial para la microinformática, y es que no sólo de videojuegos para el ZX Spectrum se nutrieron los usuarios de la época. El nuevo ordenador de Commodore no tuvo el éxito esperado en buena parte de Europa, pero no olvidemos que se trata del microordenador más vendido de la historia gracias a los más de diez millones que logró distribuir en su país natal, EE.UU. Todos recordamos enormes juegos que fueron exclusivos o destacaron especialmente en el C64.

Algunos de los más memorables fueron *Entombed* (Ultimate Play the Game, 1985), *Monty on the Run* (Gremlin Graphics, 1985), *Uridium* (Hewson Consultants, 1986), *The Last Ninja* (System 3, 1987), *The Great Giana Sisters* (Rainbow Arts, 1987), *Nebulus* (Hewson Consultants, 1987), *Maniac Mansion* (Lucasfilm Games, 1987), *Turrican* (Rainbow Arts, 1990) o *Mayhem in Monsterland* (Apex Computer Productions, 1993). Ya fuera por su exclusividad, por su música (espectacular en algunos casos gracias al portentoso chip de sonido SID) o simplemente por ser la versión original o la más destacada, estos juegos han pasado a la historia como maravillas del mundo de C64.

Pero ¿se acaba aquí la cosa? Por supuesto que no. La escena homebrew del ordenador estadounidense no sólo puede estar orgullosa de ser una de las más extensas sino también de las que más calidad atesora. A las centenas de nuevos videojuegos creados con la conocida herramienta *SEUCK* (Sensible Software, 1987) hay que sumarle un enorme grupo de notables y excelentes producciones que tienen su origen en diversos países de variados continentes. De entre todos ellos hemos seleccionado un pequeño grupo de obras maestras desarrolladas en pleno siglo XXI que poco o nada tienen que envidiar a los antes mencionados. Tanto si eres un fan de C64 como si no, no deberías dejar pasar la oportunidad de descubrir y disfrutar con estas siete nuevas maravillas del mundo.

JOE GUNN (2007)



■ **[C64]** *Joe Gunn sigue la estela de clásicos como Rick Dangerous.*

El austriaco George "Endurion" Rottensteiner se ha convertido en una de las referencias dentro de la escena de C64 gracias a juegos como *Soulless*, *Guns 'N' Ghosts*, *Get'em DX*, *Penultimate Fantasy*, *Awakening* o *Barnsley Badger*, entre otros. Su primera creación fue *Joe Gunn*, un plataformas en el que trabajó junto a los grafistas Paul Pridham y Howard Kistler, y el músico Thomas Petersen.

Su protagonista, Joseph J. Gunn, viaja a Egipto y tropieza por casualidad con una pirámide que no había visto nunca antes. Esto le hace pensar que se trate de la tumba perdida del Rey Cocodrilo, la cual esconde un secreto y muchos tesoros. Durante la partida podremos realizar multitud de tareas, como interactuar con los escenarios, saltar, recoger objetos, subir y bajar escaleras, colgarnos del techo o escalar, cada una de las cuales deberemos realizar en el momento adecuado si no queremos morir en el intento o quedarnos atascados en el interior de la enorme pirámide.

Joe Gunn es un excelente ejemplo de lo jugable que puede llegar a ser un videojuego sin necesidad de contar con buenos gráficos pero, aun así, Endurion decidió mejorarlo en diversas ocasiones, añadiendo pantallas secretas, mayor cantidad de artefactos para recoger y la corrección de algunos bugs menores. El juego se relanzó finalmente bajo el nombre de *Joe Gunn Gold Edition* y es la versión definitiva de esta imprescindible aventura repleta de trampas, acertijos y más de setenta pantallas.

dore 64

KNIGHT 'N' GRAIL (2009)

Desde Suecia llegó el que probablemente sea uno de los tres mejores juegos homebrew para C64. Mikael Tillander es el responsable del diseño y la programación, así como del estupendo apartado gráfico (con ayuda de Håkon Repstad) y los FX. Para la ocasión contó también con Hans Axelsson, encargado de componer la banda sonora.

Knight 'N' Grail narra la historia de una pareja separada a la fuerza por un ente maligno que, por si fuera poco, transforma a la chica en un temible dragón al cual deberemos derrotar. Tendremos que recorrer las más de doscientas pantallas, mezcla de scroll continuo y estático, que componen el castillo, repleto de enemigos de todo tipo, incluyendo espectaculares combates finales contra enormes dragones y otros seres fantásticos.

El juego, con una duración aproximada de dos horas y al estilo metroidvania, nos obligará a recoger diferentes armas y armaduras para seguir avanzando, así como diversos power-ups que nos otorgarán habilidades necesarias para explorar el castillo.

En 2011, Wide Pixel Games anunció el desarrollo de una secuela llamada *Knight 'N' Grail 2*, aunque en esta ocasión se controlaría a un pájaro durante su vuelo. Finalmente el juego fue cancelado, aunque en 2015 anunciaron una tercera parte, *Knight 'N' Grail 3*, que, esta vez sí, mantendría muchos puntos en común con el original y que actualmente sigue en desarrollo, ya bajo el nombre de *Pains 'N' Aches* y como una secuela directa del primer *Knight 'N' Grail*.



■ [C64] *Knight 'N' Grail* es una de las mejores creaciones homebrew para Commodore 64.

SOULLESS (2012)



■ [C64] La pareja formada por Rottensteiner y Story nos ha dado grandes obras del homebrew.

Tras su primer juego para C64, el programador Georg Rottensteiner volvió con una superproducción que sorprendió gracias a un sublime apartado técnico, en buena parte gracias al trabajo del grafista británico Trevor "Smila" Storey, el cual había debutado un año antes haciendo los gráficos de *Edge Grinder*. La amistad surgida entre ambos dio como frutos algunos de los mejores juegos homebrew de este sistema, como *Wonderland* (2012), *Guns 'N' Ghosts* (2013) o *Barnsley Badger* (2016).

Soulless, inspirado en *Draconus* (Zeppelin Games, 1988), es una aventura de plataformas en la que tendremos que recoger doce piedras espirituales y colocarlas en el orden correcto dentro de la cámara de las almas.

La enorme calidad que atesora el juego se une al gigantesco mapeado del que hace gala, conformando un laberinto de decenas de pantallas estáticas unidas entre sí. Por si fuera poco, en todo momento podremos escuchar la excelente banda sonora compuesta para la ocasión por Mikkel Hastrup, logrando crear una atmósfera fantástica de principio a fin gracias a una de las mejores colecciones de temas de los últimos años para el C64. El desarrollo se alargó durante seis meses, aunque viendo el resultado final, bien podrían haber sido muchos más y no habría pasado nada. La segunda parte del juego fue anunciada hace un tiempo bajo el nombre de *Soulless 2: The Armour of Gods*, y promete ser incluso mejor que el original.

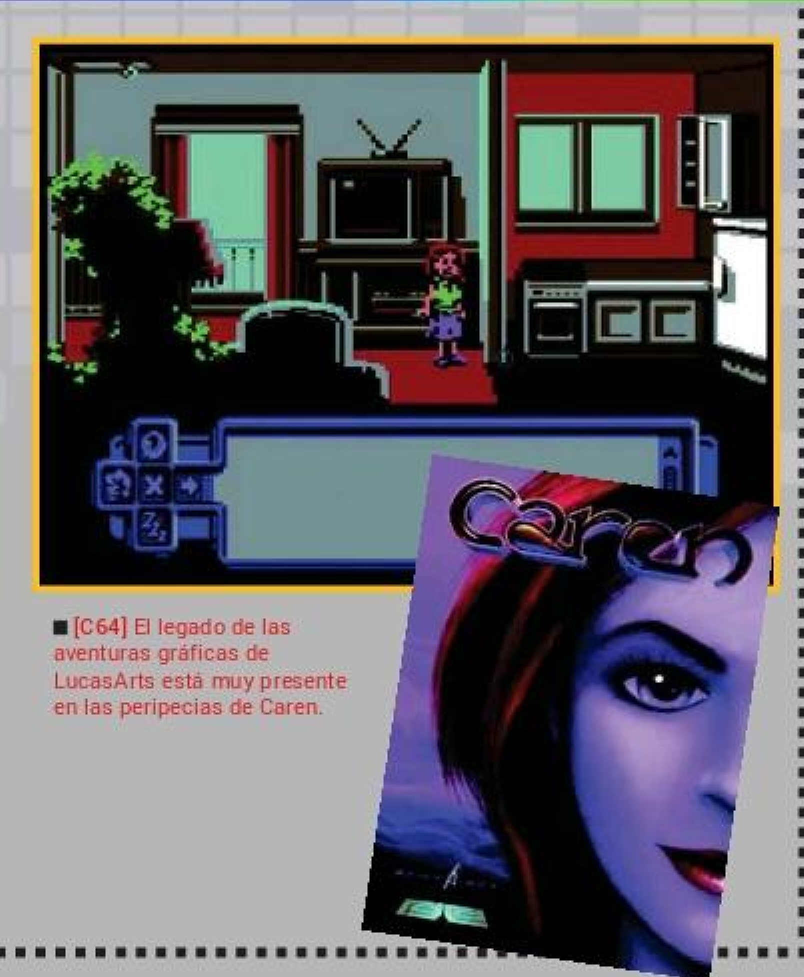
Homebrew C64

CAREN AND THE TANGLED TENTACLES (2015)

La primera vez que vimos este juego no pudimos evitar frotarnos los ojos para comprobar si lo que teníamos delante se correspondía con un ordenador de 8 bits. Se trata de una aventura gráfica al más puro estilo LucasArts, sin nada que envidiar a éstas y con un apartado gráfico apabullante. Los personajes son enormes y los escenarios, además de prodigiosamente detallados y bellos, son muy coloridos. Da la sensación de que sólo los desarrolladores de C64 han sido capaces de llegar a tal nivel en un juego de este género para un microordenador de ocho bits

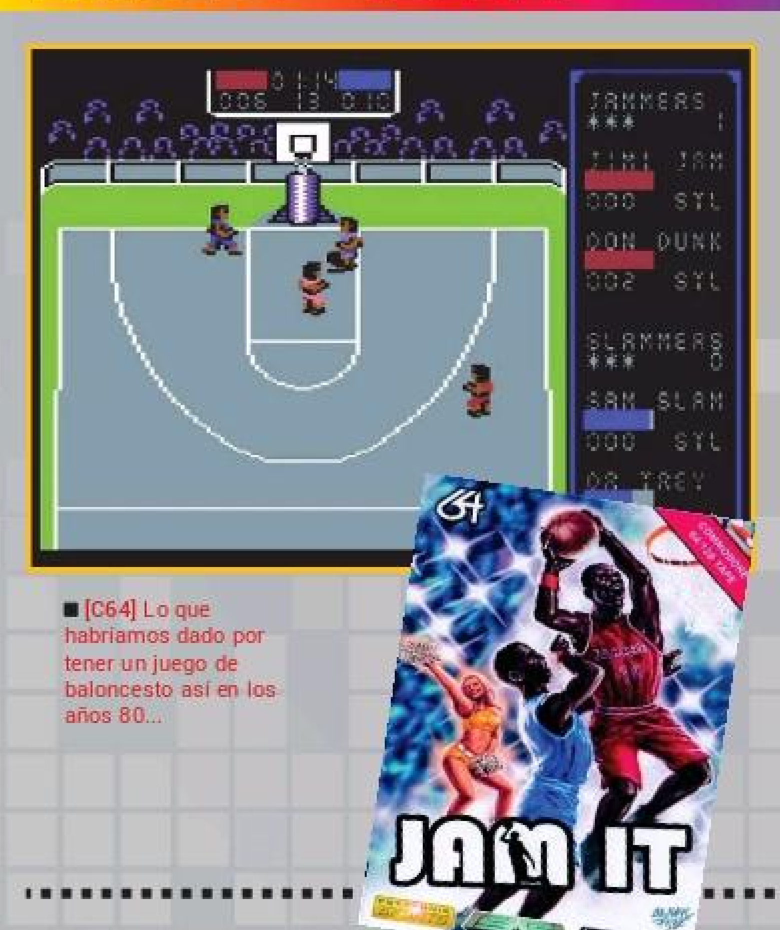
Los responsables de esta genialidad son el grupo alemán Prior Art, formados por el programador Martin "Enthusi" Wendt, el grafista Oliver "Veto" Lindau y el músico Kamil "Jammer" Wolnikowski. El buen hacer del trío ha logrado conformar una aventura gráfica de sobrada calidad en pleno siglo XXI, haciendo gala, además, de un impecable humor, como mandan los cánones de un género que en los últimos años ha ido recuperando la fuerza de antaño.

Preferimos que seáis vosotros mismos los que descubráis su argumento, el cual se volverá cada vez más enrevesado a medida que vayamos avanzando en la aventura. Lo que sí que os diremos es que tendréis que recoger unos cuantos objetos para ser utilizados en ciertas partes del juego y poder así seguir avanzando, además de hablar con diversos personajes con el fin de recopilar pistas. La interfaz de juego es similar al clásico SCUMM, pero más simplificado en cuanto a cantidad de acciones a realizar, así que no tendremos ningún problema en hacernos con él. Una última recomendación: tomaos el tiempo que veáis necesario en cada una de las pantallas para admirar todos los pequeños detalles que nos ofrece esta nueva maravilla para el Commodore 64. Avisados estáis.



■ [C64] El legado de las aventuras gráficas de LucasArts está muy presente en las peripecias de Caren.

JAM IT (2015)



■ [C64] Lo que habríamos dado por tener un juego de baloncesto así en los años 80...

Muchos de vosotros pensaréis qué pinta aquí un juego de baloncesto, pero es que hablamos del JUEGO de basket, en mayúsculas. Desarrollado en solitario por el australiano Leigh White, la opera prima de Throwback Games es un interesantísimo juego deportivo cuya facilidad de control y variedad de acciones son sus máximos exponentes. La intención inicial de White fue crear un juego de tenis, aunque finalmente se decantó por el basket. El desarrollo se alargó durante cuatro años y medio, aunque mereció la pena. La máxima inspiración de *Jam It* fue el clásico *One on One: Dr. J vs. Larry Bird*, desarrollado por EA en 1983.

Los partidos se juegan a media cancha en encuentros de 2 vs 2, permitiéndonos echar partidas de hasta cuatro jugadores simultáneos si disponemos del adaptador correspondiente. En el caso de jugar en solitario, el resto de jugadores los controlará una IA bastante conseguida que podremos variar entre tres niveles de dificultad. Todas las acciones se realizan con un único botón, más la cruceta o cursores.

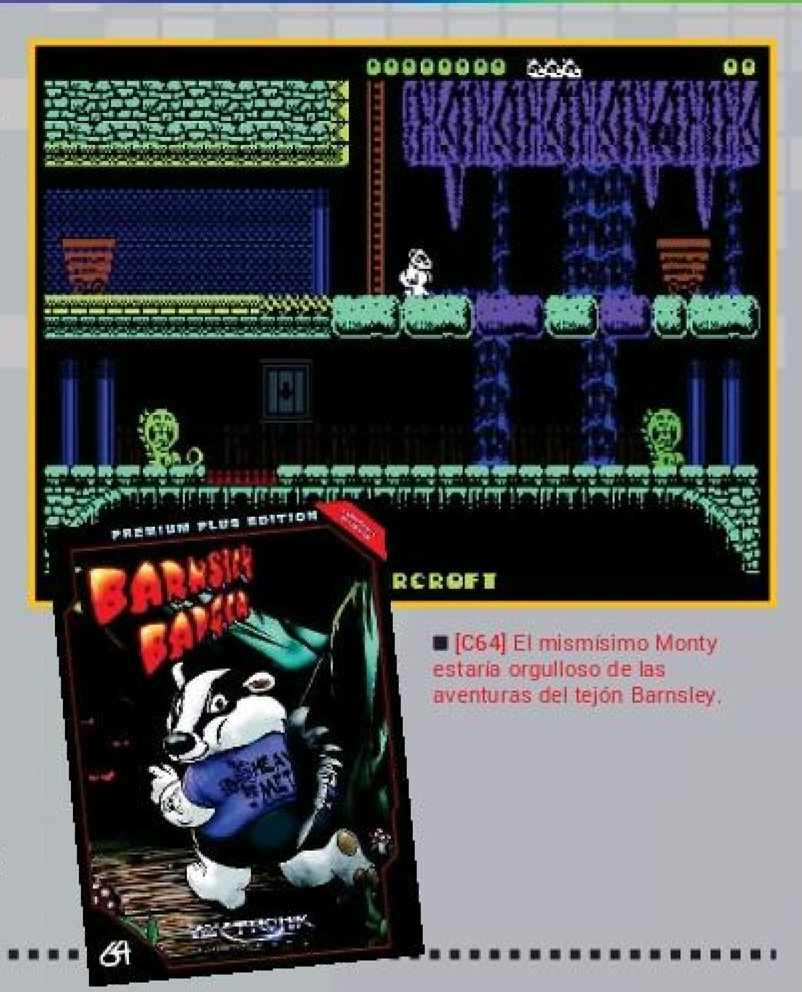
Sin duda la parte jugable se lleva la mejor parte, y es que podemos realizar prácticamente todas las acciones más famosas del basket: triples, tiros de dos, tiros libres, varios mates, pases, robos, tapones, alley-oops, faltas... Hay repeticiones a cámara lenta, estadísticas en tiempo real e incluso cheerleaders durante la media parte. Gráficamente cumplidor, destaca por sus animaciones, mientras que la banda sonora, compuesta por Joachim "Yogibear" Wijnhoven y Roland "NEO" Hermans, acompaña sin destacar. La portada es obra del gran Oliver Frey, conocido por su espectaculares carátulas de juegos para ordenadores de ocho bits.

BARNSLEY BADGER (2016)

Que *Monty on the Run* fue uno de los mejores juegos de los 80 no es ningún secreto, y menos aún que su versión para C64 fuese la mejor de todas, principalmente gracias a un tema musical totalmente demoledor, compuesto por Rob Hubbard. Pues bien, *Barsnley Badger* es su sucesor espiritual, pero cambiando al topo protagonista por un tejón.

Como ya hemos comentado antes, los autores de este plataformas son el programador Georg "Endurion" Rottensteiner y el grafista Trevor "Smila" Storey, acompañados para la ocasión por el músico Andrew Fisher. Entre los tres han conseguido crear un juego tan mágico como el propio *Monty on the Run*. *Barnsley Badger* cuenta con la increíble cifra de ciento veinte pantallas, lo que supone un enorme escenario en el que deberemos encontrar unos cuantos objetos que nos otorgarán algunas habilidades o nos permitirán el paso por ciertos lugares. La variedad de enemigos y la calidad de sus animaciones es algo digno de alabar, dando forma a un juego muy rápido y jugable pese a su dificultad.

El argumento es sencillo: Bamsley es un tejón perezoso que ha perdido todo su dinero por culpa de su adicción a los juegos de azar. Por suerte escucha una conversación en la que se habla de la existencia de una moneda de oro que se halla en un cementerio cercano, así que decide ir en su búsqueda. Por el camino también recogeremos unas cuantas monedas especiales que nos permitirán acceder al tesoro. Poco más se puede decir de un videojuego que pasará a la historia del C64 como uno de los mejores jamás creados, no sólo durante la etapa homebrew sino también teniendo en cuenta la era comercial que tuvo lugar desde principios de los años ochenta hasta los primeros años de la década de los noventa.



■ [C64] El mismísimo Monty estaría orgulloso de las aventuras del tejón Barnsley.

HESSIAN (2016)



■ [C64] Un metroidvania para ordenador que no tiene nada que envidiar a muchos juegos de consola.

La saga *Metal Warrior*, creada por el finlandés Lasse Öörni "Cadaver", se encuentra entre lo mejor de la escena homebrew de C64. No vio su primera parte hasta el año 1999, cuando Covert Bitops lo publicó en C64. Después llegaron cuatro entregas más para el ordenador de 8 bits, una para GBA y otra para Amiga.

Con *Hessian*, Öörni quiso dar una nueva vuelta de tuerca a la fórmula *Metal Warrior*. Esta aventura está repleta de enemigos, armas, objetos y conversaciones con otros personajes, los cuales nos darán pistas sobre qué hacer a continuación, en el caso de quedarnos atascados. El argumento es el mejor de cuantos ha realizado este desarrollador, poniéndonos en la piel de Kim, una vigilante de seguridad que, tras despertar en una improvisada mesa de operaciones dentro de un contenedor situado en la empresa que vigila, descubre que ha sido herida y que le han implantado unos nanobots que le otorgan ciertas habilidades especiales.

A partir de aquí comienza una aventura de corte metroidvania, en la que deberemos recoger o comprar ciertos objetos para seguir avanzando a lo largo de más de 700 pantallas. Cadaver contó con el apoyo de Péter Nagy-Miklós en la composición de la banda sonora, creando entre ambos una de las mejores colecciones de temas musicales que hayan visto los circuitos del SID.

Tras una pausa de más de diez años desde su último juego para C64 en 2004, Covert Bitops, liderado por el propio Öörni, volvió por la puerta grande con su mejor obra hasta la fecha y uno de los tres imprescindibles homebrew para Commodore 64.



LA HISTORIA DE DRAGON BALL EN LOS VIDEOJUEGOS

Tras la irrupción del brutal *Dragon Ball FighterZ*, no se nos ha ocurrido nada mejor que recordar la historia de esta mítica saga en los videojuegos...

Pocas obras pueden presumir de mantenerse tan vivas, y con una legión de seguidores tan activa, como "Dragon Ball". El manga original comenzó a publicarse en diciembre de 1984, y desde entonces, su leyenda, cual Genkidama, no ha hecho nada más que crecer. A la serie de televisión, le siguieron los OVAs, las películas, el merchandising y, por supuesto, videojuegos. ¿Y qué mejor momento para recordar su historia en este campo que ahora, cuando media humanidad sigue hipnotizada ante el espectacular *Dragon Ball FighterZ*, considerado el juego más fiel a la serie? Por eso, en estas páginas vamos a recordar los 71 juegos para consola que se han lanzado hasta el momento, entre los que hay aventuras, juegos de rol, de acción y, sobre todo de lucha. Pero tampoco nos vamos a olvidar de las "maquinitas" o handhelds LCD, las incursiones de la licencia a los salones recreativos y otras curiosidades, como los juegos para Barcode Wars. Intentar hacer algo medianamente exhaustivo y en profundidad daría para dos volúmenes Espasa, por eso iremos al grano para desgranar qué ofreció cada entrega, sus principales méritos y sus flaquezas. Un pequeño homenaje para una licencia que, en los años 80, se introdujo con timidez en los videojuegos, en los 90 (cual Saiyan) despertó todo su poder y desde entonces no ha parado de crecer. ¿Preparados? ¡Kame Hame Ha!

TODOS LOS JUEGOS DE DRAGON BALL

Dos años después de publicarse el primer capítulo del manga de "Dragon Ball" llegó el primer juego, para la minoritaria Super Cassete Vision. Desde ahí, la fiebre por DB siempre ha ido a más, videojuegos incluidos. Aquí repasamos los 71 títulos para consola que se han lanzado* desde 1986, sin incluir títulos de PC como el MMORPG *Dragon Ball Online*.

*Hasta julio de 2018

1986



DRAGON BALL

SUPER CASSETE VISION

La consola de Epoch recibió el primer juego de Goku, un híbrido entre shooter con vista aérea (manejamos a Goku sobre Kinton, quien utiliza el bastón mágico o los kame hame ha para atacar) y lucha 2D contra Mutenroshi (a modo de entrenamiento).

1988

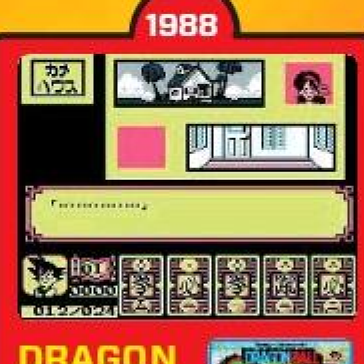


DRAGON POWER

NES

Obra de TOSE para Bandai y primer juego que llegó a Occidente, dos años después de su lanzamiento en Japón (titulado *Dragon Ball: Shenron no Nazo*). Es una aventura con exploración y acción. Por líos de licencias hubo cambios gráficos y sonoros en Europa, pero nada comparado con el desastre visto en EE.UU.

1988





DRAGON BALL DAIMAŌ FUKKATSU

FAMICOM

El segundo juego de Famicom, y primero de la serie *Gokuden*, en el que los combates se libran por medio de cartas (mientras recorremos el mundo, a modo de tablero, conseguimos cartas). La historia se centra en el arco de Piccolo y difiere algo del manga.

1989



DRAGON BALL 3 GOKUDEN



FAMICOM

Tercer y último juego de DB en Famicom, que mantiene el sistema de tablero y combates con cartas que, en esta ocasión, abarca la serie desde su comienzo hasta el duelo con Piccolo "rejuvenecido". Manejamos a Goku niño y adulto, Yamcha y Krilin.

1990



DRAGON BALL Z KYÔSHŪ! SAIYAN

FAMICOM

Primer juego de DBZ y primero en contar con personajes de las películas. Es un RPG que no salió de Japón, ambientado en el arco de los Saiyanos (hasta el combate contra Vegeta mono). Tenía un modo torneo y hasta una edición limitada con el cartucho dorado.

1991



DRAGON BALL Z II GEKISHIN FRIEZA

FAMICOM

Como el anterior, más RPG con combates con cartas, sólo que en el arco de Namek y con algunos cambios respecto al manga, como que Ten Shin Han, Chaos y Yamcha están vivos, por ejemplo, o que Goku se enfrente a todas las formas de Freezer.

1992

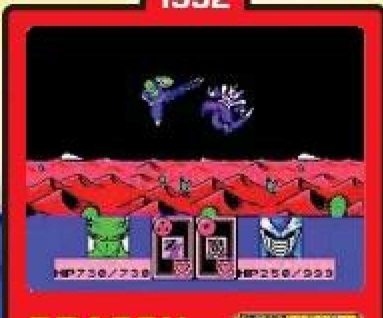


DRAGON BALL Z SUPER SAIYA DENSETSU

SUPER FAMICOM

El primer juego para Super Famicom (nuestra SNES), fue un "remake" de los dos juegos anteriores, con gráficos mejorados y eliminando aspectos como los dos personajes de las pelis o las situaciones de "relleno" del anime.

1992



DRAGON BALL Z III RESSEN JINZŌNINGEN

FAMICOM

El lector avezado ya se lo habrá imaginado: continuación de los anteriores juegos de Famicom, cuya historia abarca desde el combate contra Freezer en su forma final hasta el duelo contra Célula "imperfecto". Aparecen personajes de "La Venganza de Cooler".

1992



DRAGON BALL Z GEKITŌ TENKAICHI BUDOKAI

FAMICOM

Otro más que no salió de Japón. En este caso, traía de serie un lector de tarjetas/cartas (el Datach Joint Rom System) necesario para poder cambiar entre 28 personajes leyendo las tarjetas, "lanzar" ítems y más cosas.

1993

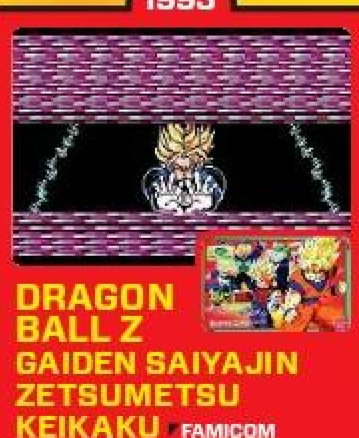


DRAGON BALL Z SUPER BUTŌDEN

SUPER FAMICOM

Primer juego de lucha "puro" de la serie, y primera entrega de la recordada serie *Butōden*. 13 personajes (cinco de ellos desbloqueables) para revivir desde el arco de Piccolo hasta el fin de los juegos de Célula. Llegó a Europa. Su pantalla partida es inolvidable...

1993



DRAGON BALL Z GAIDEN SAIYAJIN ZETSUMETSU KEIKAKU

FAMICOM

Con SNES ya a pleno rendimiento, Famicom tuvo un último juego de DBZ. Y fue especial por varios motivos: fue el primer RPG en contar con una historia original no vista en el manga ni en el anime, y una que dio pie a un OVA, y dos juegos que veremos más adelante...

1993



DRAGON BALL Z SUPER BUTŌDEN 2

SUPER FAMICOM

El segundo juego de lucha de la serie llegó a España (aunque lo hizo en 1994), y abarca los juegos de Célula y varias historias originales relacionadas con personajes de las películas como Broly. Contaba con tan sólo 10 personajes controlables.

1994

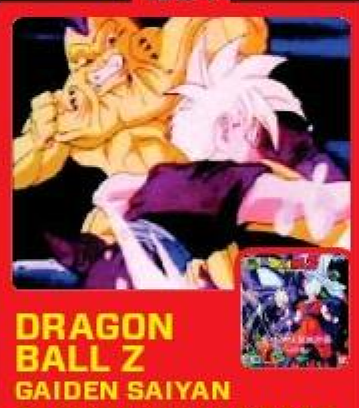


DRAGON BALL Z BUYŪ RETSUDEN

MEGADRIVE

Juego de lucha para la 16 bits de Sega que no se centraba en ninguna parte concreta de la serie, sino más bien en situaciones "qué hubiera pasado si...". Cuenta con 11 personajes manejables y tuvimos versión PAL francesa (que llegó a otros países europeos).

1994



DRAGON BALL Z GAIDEN SAIYAN ZETSUMETSU KEIKAKU CHIKYŪ-HEN

PLAYDIA

Tras la OVA "Plan para erradicar a los saiyans", la consola Playdia de Bandai recibió dos juegos. Este primero, "Capítulo de la tierra", era una serie de escenas del OVA, y el jugador sólo elegía el orden para poder avanzar.

1994



DRAGON BALL Z SUPER BUTŌDEN 3

SUPER FAMICOM

Tercer juego de la serie en SNES que también llegó España en 1995 (como *La Última Amenaza* según el manual). Se centra sólo en el arco de Majin Buu, con 10 personajes (uno, Trunks del Futuro, bloqueado de primeras). Curiosamente no tiene modo historia.

1995

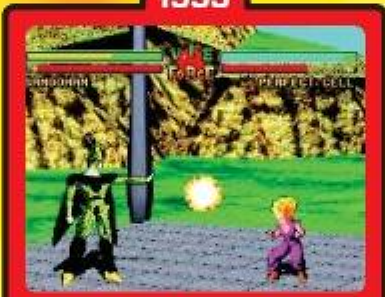


DRAGON BALL Z SUPER GOKU DEN - TOTSUGEKI-HEN

SNES

Secuela de Kakusei-Hen, centrada en el inicio de la historia (hasta el primer combate con Piccolo). La gracia es que para avanzar debemos responder a preguntas sobre el manga, y el combate remite al "piedra-papel-tijera".

1995





DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22

PLAYSTATION

Llegó a Europa en 1996, con los 22 personajes a los que hace alusión el título creados con diseños y materiales de la serie de TV (se le recuerda por su estilo gráfico, con personajes 2D y fondos 3D). Contaba con 5 luchadores ocultos más y jugabilidad a lo *Butoden.*

1995



DRAGON BALL Z SUPER GOKU DEN - KAKUSEI-HEN

SNES

Segundo y último "Super Goku Den" que abarca desde el 23º Torneo de artes marciales hasta que Goku se convierte en Super Saiyan en el duelo contra Freezer. De nuevo, responder a las preguntas nos hace avanzar, y el combate aquí es más complejo.

1995



DRAGON BALL Z SHIN BUTŌDEN

SATURN

La 32 bits de Sega recibió (sólo en Japón), un juego que reciclaba muchos materiales de *Ultimate Battle 22* (personajes, animaciones, música...). Son juegos parecidos, aunque aquí hay modos extra como Mr. Satán, en el que debemos apostar e interferir en combates para ganar zenis.

1997



DRAGON BALL GT FINAL BOUT

PLAYSTATION

Obra de TOSE, fue el último juego de DB en PlayStation y el primero completamente 3D. Es un juego de lucha 1 vs 1 que ha envejecido mal por sus cuadradotes gráficos... aunque se le recuerda por su BSO, por mostrar a Goku con la ropa de GT en estado Super Saiyan (no se ve en el anime).

2002



DRAGON BALL Z BUDOKAI

PLAYSTATION 2 - GC

Tuvieron que pasar 5 años para volver a ver un juego de DB. Volvió a apostar por la lucha (2.5D, podemos movernos hacia los lados). Salió en PS2 y, un año más tarde y con mejoras, en GameCube. Fue desarrollado por Dimps, y editado por Atari. Tenía escenas 3D que recreaban la serie.

2002



DRAGON BALL Z LEGENDARY SUPER WARRIORS

GBC

Banpresto lanzó en GBC su primer juego de lucha con combates por turnos, que recurría al conocido sistema de cartas de otras entregas (para realizar ataques, usar ítems...). Abarca de la saga Saiyan hasta Kid Buu, y reúne a 48 personajes y transformaciones.

2002



DRAGON BALL Z THE LEGACY OF GOKU

GBA

Esta aventura de acción con toques roleros fue el primer juego de DB para GB Advance, y el primero además desarrollado por un estudio americano (Webfoot Technologies). Repasa distintas partes de las sagas Saiyans y Namek. Le cayeron palos porque es bastante sencillote.

1994

DRAGON BALL Z
IDAINARU SON GOKU DENSETSU

PC ENGINE SUPER CD

Atípico juego de lucha en el que no controlamos a Goku, sino que elegimos sus "acciones" (defensa, ataque, correr...). La historia se la cuenta Gohan a Goten, y se centra en los 7 grandes combates de Goku hasta sacrificarse.

1994

DRAGON BALL Z
GOKU HISHŌDEN GB

DB se lo tomó con calma para debutar en Game Boy y lo hizo con el primer RPG de la serie conocida como "Goku RPG". Abarca desde el combate contra Piccolo y acaba en el duelo contra Vegeta. Tiene distintos modos (torneo, entrenamiento...) y varios minijuegos, como capturar a Bubbles.

1994

DRAGON BALL Z GAIDEN
SAIYAN ZETSUMETSU KEIKAKU UCHŪ-HEN

PLAYDIA

El segundo y último "juego" de Playdia de Bandai fue este "capítulo espacial", en el que de nuevo teníamos que elegir el orden de las escenas para progresar. Hacerlo mal llevaba una secuencia de derrota o un final malo.

1995

DRAGON BALL Z
GOKU GEKITŌDEN GB

Segundo juego de DBZ para GB y, también, segundo Goku "RPG". Abarca desde el duelo con Vegeta hasta la derrota de Freezer, aunque con novedades jugables en las mecánicas respecto a su precursor (aquí el movimiento y la acción es en tiempo real). Y tiene minijuegos desbloqueables.

1996

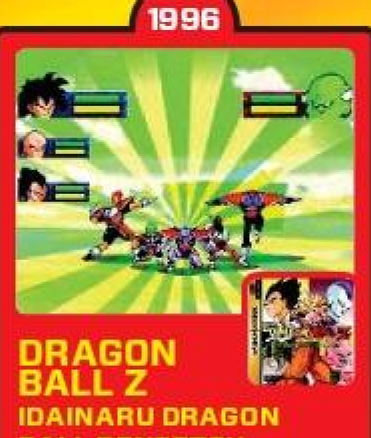


DRAGON BALL Z
HYPER DIMENSION

SUPER FAMICOM

Llegó a Europa en 1997, y fue el último juego en SNES. Es otro juego de lucha, y abarca parte del arco de Freezer hasta Kid Buu. Su modo historia tenía ideas poco vistas en otros juegos de lucha, como que perder un combate no supone el fin, la trama continúa.

1996



DRAGON BALL Z
IDAINARU DRAGON BALL DENSETSU

PLAYSTATION - SATURN

Juego de lucha que llegó a Europa como *DBZ The Legend* (sólo para Saturn). Es atípico en muchos sentidos, como que los combates se realizan entre dos grupos de personajes. Los entornos eran 3D, los personajes 2D.

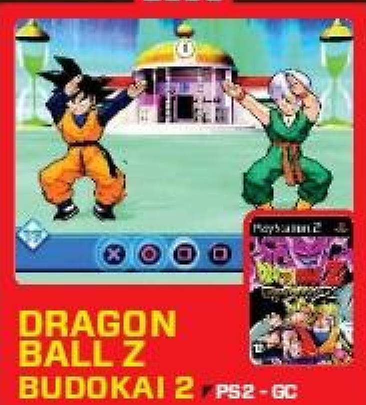
2002



DRAGON BALL Z
COLLECTIBLE CARD GAME GBA

Este título de Bandai no llegó a Europa, aunque sí se lanzó en EE.UU. Se basaba en el juego de cartas comercializado en aquella época (comparten reglas, de hecho). A través de sus cartas y combates repasamos la historia de DBZ hasta los juegos de Célula, al tiempo que desbloqueamos cartas venciendo a rivales.

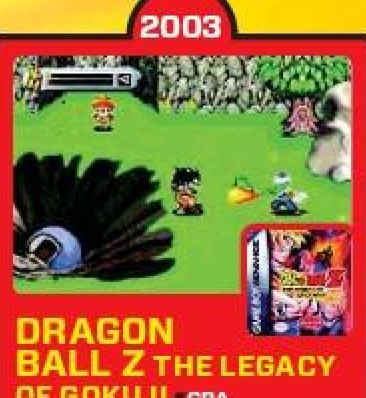
2003



DRAGON BALL Z
BUDOKAI 2 PS2 - GC

Las diferencias respecto a su precursor son muchas: gráficos cel shading, un modo historia (Dragon World) que se desarrolla sobre un tablero, opciones de crear y modificar a los personajes, la inclusión de fusiones... De nuevo la versión de GC salió un año más tarde (con más trajes, etc.).

2003



DRAGON BALL Z THE LEGACY OF GOKU II GBA

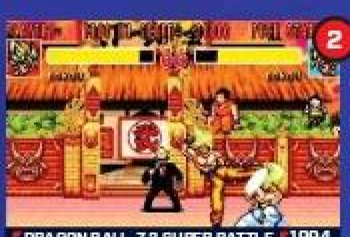
Tiene el honor de ser el primer y único juego de DBZ desarrollado por un estudio americano (de nuevo, Webfoot Technologies) que se ha comercializado en Japón. Se le considera mejor que al original, aunque el estilo de juego es similar (aventura de acción) con el añadido de aspectos como personajes que se transforman.

DRAGON BALL
EN LOS SALONES RECREATIVOS

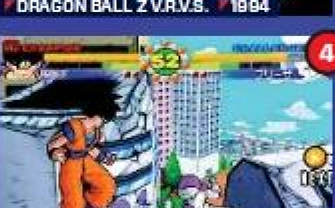
Una licencia tan popular tampoco se libró de visitar los salones recreativos con propuestas de lo más variopintas. Los juegos de lucha dieron su pistoletazo de salida con *Dragon Ball Z* (1) que incluso se pudo ver en España, su secuela (2) o títulos que recordaban a clásicos como *Punch-Out!!* (3). Y aunque los juegos de lucha siguieron con *Super Dragon Ball Z* (4) y *Dragon Ball Zenkai Battle* (6), lo cierto es que las máquinas con cartas son las que se han impuesto. Dimps ha creado casi todas, desde las primeras Data Cardass (7) a *Dragon Battlers* (5) o las Heroes (8), de 2010.



1 DRAGON BALL Z 1993


2 DRAGON BALL Z 2 SUPER BATTLE 1994


3 DRAGON BALL Z V.R.V.S. 1994



4 SUPER DRAGON BALL Z 2005


5 DBZ DRAGON BATTLERS 2009


6 DRAGON BALL ZENKAI BATTLE 2011


7 DRAGON BALL Z DATA CARDASS 1 Y 2 2005

8 DRAGON BALL HEROES 2010

2003



DRAGON BALL

WONDERSWAN

Remake con gráficos y sonido mejorado de *Dragon Ball 3 Gokuden* de Famicom para WonderSwan Color (como la consola, nunca salió de Japón). Los combates se libran a través de cartas y tienen pequeñas diferencias respecto a Famicom, como poder vencer a la Momia con Yamcha.

2003



DRAGON BALL Z TAIKETSU

GBA

Obra de Webfoot Technologies, es considerado uno de los peores juegos de DBZ, porque parece que se lanzó deprisa y corriendo. Se trata de un juego de lucha 1 vs 1 que está más cerca de Tekken (u otros juegos técnicos) que de Budokai. Cuenta con 15 personajes (algunos con transformación). A Europa llegó en 2004.

2004



DRAGON BALL Z BUDOKAI 3

PS2 - Wii

Primer juego de Dimps con personajes de todo DB, incluido GT. Añadió muchos cambios en los combates, desde las transformaciones (algunas irreversibles) a los choques de kame hame ha (no se anulan, hay "duelo"). En el modo historia, Universo Dragon, exploramos un mundo abierto.

2004

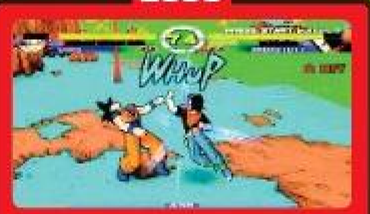


DRAGON BALL Z SUPERSONIC WARRIORS

GBA

Arc Systems y Cavia rubricaron este juego de lucha con 13 personajes que cubre todo DBZ. Cuenta con un modo historia con distintos arcos y subhistorias "que hubiera pasado si...", así como modos por equipos de tres personajes, Batalla Z (en la que nos medimos a 8 oponentes seguidos)...

2005



SUPER DRAGON BALL Z

PS2

En 2005 llegaba a los salones recreativos este juego de lucha creado por Arika y Crafts & Meister, y que corría sobre la placa System 256 (de características técnicas similares a PS2). Contaba con 18 luchadores que, un año después, saltaron a la versión doméstica para PS2, añadiendo más modos de juego... aunque todos bastante "estándar" en el género.

2005



DRAGON BALL GT TRANSFORMATION

GBA

El último juego de Webfoot Technologies fue un beat'em up basado en la primera mitad de GT. Contaba con modo historia, en el que ganábamos Zenis para desbloquear otros muchos modos, incluido un "boss rush" o un modo horda. Se podía disfrutar en cooperativo. No llegó a Europa.

2005

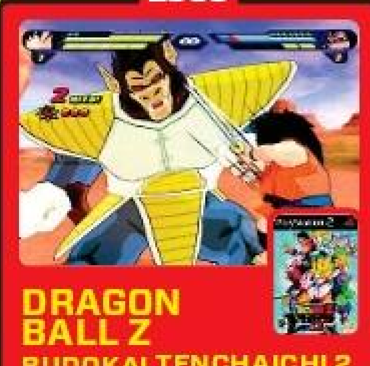


DRAGON BALL Z SUPERSONIC WARRIORS 2

DS

Secuela del juego de lucha de GBA para DS, que incluía los 13 luchadores del original, más dos nuevos (Broly y Cooler). Expandía el modo historia con más ramificaciones según nuestras acciones en combate, añadía personajes de asistencia para que nos ayudaran... Nos llegó en 2006.

2006

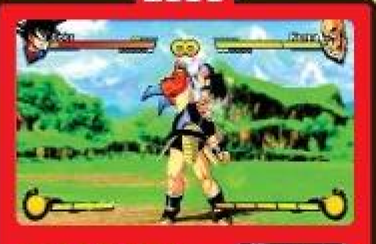


DRAGON BALL Z BUDOKAI TENCHAICHI 2

PS2 - Wii

Con 129 personajes en PS2 y 135 en la versión de Wii (llegó un año más tarde), sus batallas permitían hasta 10 luchadores (pero sólo uno de cada equipo en pantalla). Se añadieron las transformaciones en combate, aunque seguía siendo posible comenzar con personajes ya transformados.

2008



DRAGON BALL Z BURST LIMIT



PS3 - 360

El primer juego de DBZ de la pasada generación dio otro paso adelante para recrear la serie en este juego de lucha, recordado por el modo historia Crónicas Z y las llamadas piezas dramáticas, o secuencias que recrean los momentos clave del anime. Lástima que fuera poco variado.

2008



DRAGON BALL Z INFINITE WORLD

PS2

Último juego para PS2 y de Atari (la licencia volvió a Bandai). Se hizo para quienes no tenían PS3 o 360, ni *Burst Limit*. Con diferencias, este juego de lucha se parece a *Budokai Tenkaichi 3* (mismo motor gráfico y muchas ideas) y mantiene las cápsulas para personalizar a los luchadores.

2008



DRAGON BALL ORIGINS

DS

Los dos primeros arcos de las aventuras de Goku (con muchas licencias) eran la base a esta aventura isométrica. Se podía manejar a Goku con el stylus, ataques cuerpo a cuerpo o con el bastón mágico e ir aprendiendo ataques como el kame hame ha. Tenía 32 niveles y coleccionables.

2009

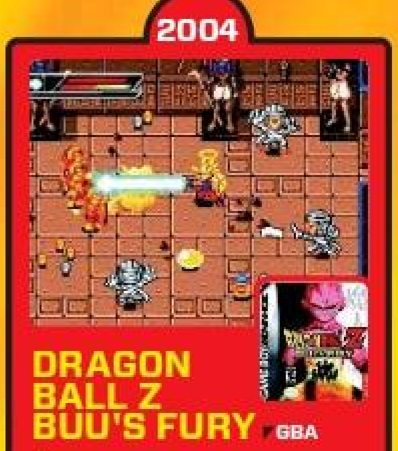


DRAGON BALL REVENGE OF KING PICCOLO

Wii

Un beat'em up, en la línea de *Advanced Adventure*, con modo para dos jugadores. Su historia arranca en el arco del ejército de la cinta roja, y concluye tras derrotar al rey Piccolo. Destaca por su apartado artístico (adapta muy bien el estilo del manga), aunque es poco profundo.

2004



DRAGON BALL Z BUU'S FURY
GBA

Última entrega de la serie *The Legacy of Goku* (aunque el estudio anunció que preparaba una cuarta entrega). Comienza con la historia de Gran Saiyaman y concluye tras derrotar a Kid Buu. De nuevo, se le reprochó ser muy fácil, aunque no pudimos comprobarlo porque no llegó a Europa.

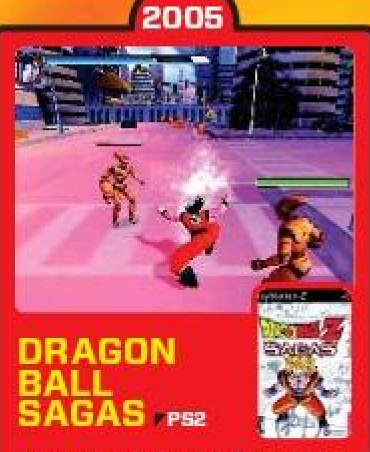
2004



DRAGON BALL ADVANCED ADVENTURE
GBA

La portátil nos permitió volver a jugar los orígenes de Goku, en un título que alternaba niveles de plataformeo (con Goku o Krilín), niveles a lomos de Kinton y combates 1 vs 1. Aparte de la historia, incluyó un modo Versus para dos jugadores, un modo de lucha 1 vs 1 contra los jefes, minijuegos... Aquí lo vimos en 2005.

2005



DRAGON BALL SAGAS
PS2

Con este juego nos volvieron un poco locos, porque aunque en un principio iba a llegar a Europa, finalmente se quedó en el mercado americano. Y mejor. Fue el primer (y único) juego de DB en aparecer en la primera Xbox y uno de los primeros en ofrecer una campaña con modo co-op.

2005



DRAGON BALL Z BUDOKAI TENCHAICHI
PS2

Lanzado como *DBZ Sparking* en Japón, este título desarrollado por Spike ofreció 58 personajes que, sumando transformaciones, alcanzaban la mágica cifra de 90. No forma parte de la serie *Budokai* y cuenta con un motor gráfico Cel Shading diferente (que pone la cámara más a la espalda de nuestro personaje).



2006



DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI
PSP

Flamante debut en la portátil de Sony de la serie *Budokai*, rubricada por Dimps. Trasladó el sistema de combate a PSP de manera magistral, manteniendo intactas la vertiginosa acción, las transformaciones durante el combate (ofrece un total de 18 personajes) o variados modos de juego, incluido un modo historia.

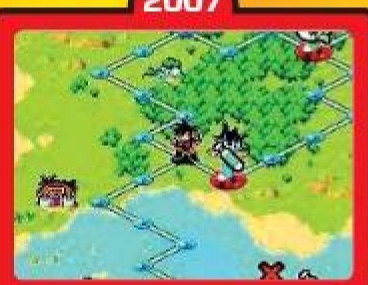
2007



DRAGON BALL Z BUDOKAI TENCHAICHI 3
PS2 - Wii

Con más de 160 personajes, es el juego de DB con el plantel más grande visto nunca (abarca toda la serie y añade personajes diseñados para el juego). Por si fuera poco, incorporó interesantes funciones como ciclo día noche (usamos la luna para transformarnos en mono), repeticiones y más...

2007



DRAGON BALL Z HARUKANARU DENSETSU
DS

Juego de rol y cartas inédito en Europa. Sus misiones se cumplen en 5-30 minutos y ofrecen distintos objetivos. Cumplirlos nos da experiencia para subir de nivel y eso nos permite volvernos más fuertes como luchadores. Las cartas se pueden combinar para crear efectos más fuertes.

2007



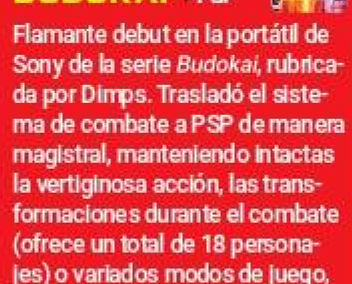
DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI ANOTHER ROAD
PSP

El éxito del juego de PSP propició una secuela, que de nuevo mantuvo sus elevados valores de producción y añadió una nueva historia (que ponía a Buu en la línea temporal de Trunks del futuro), aumentó el plantel a 24 personajes, batallas ad-hoc, nuevas habilidades de combate, cámaras ajustables, combates online...

BARCODE WARS Y OTROS JUEGOS PORTÁTILES

Como decíamos al principio, la historia de amor de Dragon Ball con los videojuegos no se limita sólo a las consolas. Ahí están otras manifestaciones que, si bien no salieron de Japón, nos recuerdan que la obra maestra de Akira Toriyama no ha dejado prácticamente, ningún palo por tocar...







SUPER BARCODE WARS

Si aquí nos conformábamos con Barcode Battle, en Japón tuvieron este "clon" basado en DB. Un híbrido entre juego portátil y juego de tablero al que acompañaban 64 cartas y 15 figuras. Podían jugar de uno a cuatro jugadores y hubo dos entregas, centradas en la sagas de Namek y los Androides.

"MAQUINITAS" Y "HANDHELDS"

Aparte de los Barcode, hasta mediados de los 90 hubo otras 23 "maquinitas" o handhelds de Dragon Ball. Casi ninguna salió de Japón, a excepción de un par de ellas que se fabricaron y vendieron en China. Más recientemente se ha lanzado esta cápsula Hoi-Poi de la izquierda, con figuras intercambiables, que incluso está en Amazon.

2009



DRAGON BALL RAGING BLAST

PS3 - 360

Desarrollado por Spike, es el segundo juego HD de DB, y tercero en una consola Xbox. Ofreció modelos más detallados (expresiones faciales, deterioro de la ropa en combate...) y un montón de novedades en combate, como entornos más destructibles. El sistema de cápsulas regresó.

2009



DRAGON BALL EVOLUTION

PSP

En todas las familias hay garbanzos negros, y *Evolution* es el de DB. El tercer juego DB para PSP, fue un spin-off basado en el film homónimo. De primeras puede parecer un *Budokai Tenkaichi* con texturas "reales", pero no le llega a la suela de los zapatos: pocos personajes, repetitivo... Al menos Bulma es manejable.

2009



DRAGON BALL Z ATTACK OF THE SAIYANS

DS

Lanzado en Japón como DB Kai para aprovechar la revisión de la serie, en Europa se mantuvo como DBZ. Fue un RPG de Monolith Soft en el que disponíamos de un mapa del mundo, zonas a explorar y combates por turnos. Se le recuerda por su fidelidad visual.

2010



DRAGON BALL RAGING BLAST 2



PS3 - 360

Con más de 100 personajes (seis nunca antes vistos en un juego). Se le criticó su sistema de combate (con complicaciones de más), el modo historia Galaxia (sucesión de combates sin hilo conductor), la cámara... Al menos incluye un OVA remasterizado.

2012



DRAGON BALL Z FOR KINECT

360

En plena fiebre por Kinect, DB no escapó al control por movimiento. Ofrecía 50 personajes, con sus técnicas características que ejecutábamos replicando los movimientos indicados en pantalla. Jugamos en 1ª persona, con una movilidad limitada (esquivar, atacar...). Incluía un OVA.

2012



DRAGON BALL BUDOKAI HD COLLECTION

PS3 - 360

Fue el primer remaster DB en la era de la alta definición. Incluye *Budokai 1* y *3* con gráficos en HD (en el caso de *Budokai 3*, de la recreativa *Dragon Ball: W Bakuretsu Impact*) y otros cambios y novedades, como trofeos, una nueva banda sonora o trajes alternativos para ciertos personajes.

2013



DRAGON BALL HEROES ULTIMATE MISSION

3DS

Conversión de la recreativa de cartas *DB Heroes*, con novedades como una nueva intro o un modo por misiones. Como la recreativa, nunca salió de Japón, y los combates se libran a través de las cartas que vamos utilizando. El juego incluye más de 200 personajes y 800 cartas.

2014



DRAGON BALL Z BATTLE OF Z

PS3 - 360 - VITA

Primer juego que también apareció en Vita y que, como las otras versiones, apuesta por los combates en equipos de hasta cuatro jugadores, ya sea en modo cooperativo (para enfrentarse a grandes enemigos como Vegeta Gran Mono) o para medirse el lomo online. Incluye 70 personajes.

2016

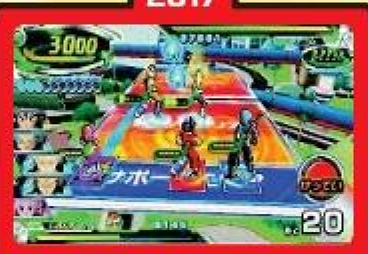


DRAGON BALL FUSIONS

3DS

Spin-off para 3DS, con personajes "chibi", que era una aventura rolera con combates por turnos, en la que un par de niños soñaban con medirse el lomo contra los mayores guerreros del universo. Su principal reclamo era que podíamos fusionar personajes con todo tipo de resultados...

2017



DRAGON BALL HEROES ULTIMATE MISSION X

3DS

Como los dos anteriores *Ultimate Mission*, esta entrega tampoco ha salido de Japón, ni lo hará. Y, de nuevo, supera con creces al anterior juego: incluye 36 paquetes de misiones (o actualizaciones de la recreativa) y nos permite acceder a más de 3300 cartas dentro del juego. Ahí es nada...

20XX



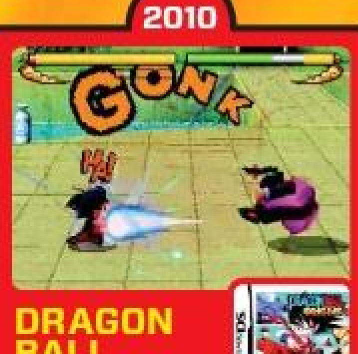


DRAGON BALL FIGHTERZ

PS4 - XB ONE - SWITCH - PC

En enero de este año nos llegó el que es, con diferencia, el juego de Dragon Ball más espectacular de todos los tiempos. Los maestros de Arc System Works destrozan, de una vez por todas, las barreras entre anime y videojuego con unos gráficos impresionantes que incluyen ataques especiales directamente calcados, frame a frame, de la serie de animación. En este arcade de lucha podremos formar equipos de tres luchadores, de entre un plantel de 24 personajes de Dragon Ball Z y Dragon Ball Super. Aunque lo que no nos gustó es que 8 de esos personajes sólo son accesibles a través de DLC. Salvo este lunar, el juego es sencillamente soberbio. Un sueño hecho realidad.

2010

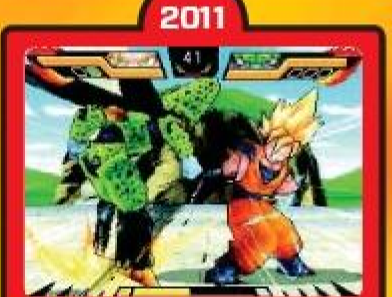


DRAGON BALL ORIGINS 2

DS

Continuación de Game Republic de las aventuras en DS. Abarca desde el ejército de la cinta roja hasta la resurrección del padre de Upa. La novedad aquí es que podíamos manejar a otros personajes aparte de Goku (Arale incluida) e incluso unirnos a otro jugador para superar retos.

2011



DRAGON BALL KAI ULTIMATE BUTOUDEN

DS

No salió de Japón, pero fue el regreso de la serie de lucha *Butoden* (desaparecida tras *DB GT*). Aprovechó el tirón de la revisión DB Kai, ofreciendo más de 50 luchadores, pero sin transformaciones en el combate y otras decisiones extrañas (no se puede cargar el ki, se recarga solo).

2010



DRAGON BALL Z TENKAICHI TAG TEAM

PSP

Cuarto y último juego de DB en PSP. Creado por Spike, fue atípico en muchos sentidos, al ofrecer duelos 1 vs 2, 2 vs 1 y 2 vs 2, e introducir personajes de DB Kai (y no contar con ninguno de DB, ni GT). Ofrecía 70 luchadores (personalizables) y el modo historia Caminante Dragón que cubría todo DBZ, con zonas explorables.

2011



DRAGON BALL Z ULTIMATE TENKAICHI

PS3 - 360

El título se eligió con los votos de los internautas, y su estilo supuso el regreso a la fórmula de *Budokai Tenkaichi*, incorporando quick time events y otros detalles de *Budokai*. Además, introdujo las batallas contra enemigos gigantes, como Vegeta Ozaru. Incluye escenas del anime remasterizadas.

2014



DRAGON BALL HEROES ULTIMATE MISSION 2

3DS

Segunda adaptación de la recreativa *Dragon Ball Heroes* que, aquí, abarca hasta más de 20 actualizaciones de la coin-op, con más de 2000 cartas disponibles dentro del juego. Aparte del modo historia (Ultimate Universe), cuenta con el modo Burst Limit, que nos limita el uso de cartas.

2015



DRAGON BALL XENOVERSE

PS4 - PS3 - ONE - 360 - PC

Nueva serie de Dimps, que incorpora elementos de *Dragon Ball Online* (para PC, e inédito fuera de Asia). Aquí creamos un personaje y, como patrulleros del tiempo, debemos velar porque la historia no sea alterada, participando en combates clásicos, explorando entornos abiertos...

2015

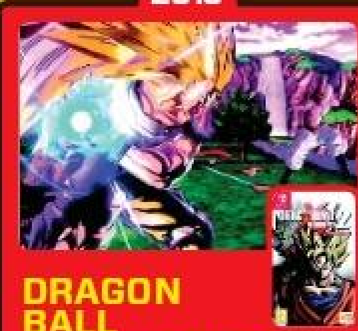


DRAGON BALL Z EXTREME BUTODEN

3DS

Arc System Works, los creadores de *DB FighterZ*, también han rubricado este juego de lucha para 3DS. Lo cierto es que, aunque visualmente era bastante notable, a nivel jugable pecó de ser muy sencillo, lo que reducía rápidamente su atractivo. Algo triste, viniendo de un estudio con mucha historia en el género.

2016



DRAGON BALL XENOVERSE 2

PS4 - ONE - SWITCH - PC

El mismo concepto (crear un patrullero, revisitar la historia de la serie...), pero ampliado y a lo grande, como la ciudad central que hace las veces de Hub, Conton City, siete veces más grande. La versión de Switch "regaló" durante un mes todo el contenido del primer *Xenoverse* como DLC.

DRAGON BALL TAMBIÉN EN MÓVILES

Sería un error pensar que una IP con el tirón de "Dragon Ball" no se paseó también por los móviles... porque lo ha hecho. Seguir la pista a estos títulos es complejo, porque la gran mayoría nunca salió del sistema i-mode, un precursor de los smartphones japoneses, que nunca salió de Japón. Pero lo cierto es que hubo de todo, desde pinballs **(1)** a juegos de karts **(3)**, pasando por la lucha 1 vs 1 **(2)** y la acción **(4)**. Con la llegada de los smartphones fue más fácil seguir la pista a los juegos de BD, aunque muchos no han salido de Japón, como los *DB RPG* **(5)** y **(6)** o *Tap Battle* **(7)**. *Dokkan Battle* **(8)** ha supuesto un cambio en esta tendencia...



1 DRAGON BALL PINBALL 2007



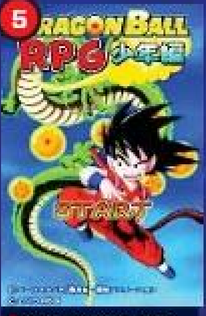
2 DRAGON BALL ULTIMATE BLAST 2007



3 DRAGON BALL RACING 2008



4 DRAGON BALL MOBILE TRUNKS WARRIORS FROM THE FUTURE 2008



5 DRAGON BALL RPG 2013



6 DRAGON BALL RPG 2 2013



7 DRAGON BALL TAP BATTLE 2013



8 DRAGON BALL Z DOKKAN BATTLE 2015



HAS M

Antes de entrar en materia, hay que dejar clara una cosa, evidente, aunque muchos se empeñen en olvidarlo: la dificultad es subjetiva. Desde los tiempos de la Atari 2600 hasta hoy, siempre ha habido gente capaz de superar, sin despeinarse, juegos que nos parecían imposibles, mientras que otros encontraban el desafío de sus vidas en títulos que para nosotros no lo eran. Cada jugador es un mundo, y cada juego, una aventura que debe mantener un preciso equilibrio: no debe ser demasiado fácil (para no aburrirnos) ni demasiado difícil (para no frustrarnos). Pero lo que antaño eran proezas (probad a echar una partida a un juego, sobre todo español, de Spectrum y Amstrad y sabréis lo que es el dolor), hoy en día parecen bucólicos paseos gracias a los constantes checkpoints, la regeneración de salud... ¿Qué hacer si uno quiere recuperar aquella tensión, volver a sentir el corazón en la boca? Pues, para empezar, probar alguno de los 40 juegos que recopilamos en este reportaje. 20 auténticos campeones del dolor y 20 finalistas que no van a la zaga en cuanto a dificultad. Muchos son del pasado, pero también títulos actuales, que han recogido el testigo de desarrolladoras míticas que nos brindaron juegos inolvidables a cambio de tardes de sudor y lágrimas: Konami, Capcom, Treasure, Rare... Al menos ahora tenemos a From Software.

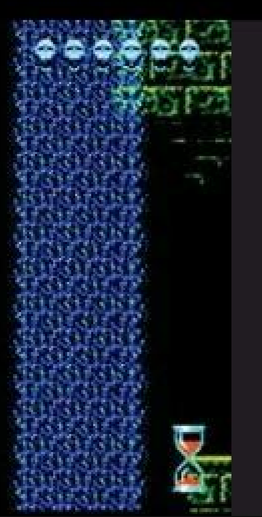
LOS 20 JUEGOS MÁS DIFÍCILES DE LA HISTORIA



¿Cansado de acabarte tu *Medal of Duty* en apenas unas horas? ¿Harto de que el juego registre tu avance cada tres minutos? Quizás es hora de buscar desafíos más peliagudos. Algunos del pasado y otros del presente.



PARA DIFÍCIL... EL ABU SIMBEL
No hemos querido remontarnos a los tiempos del Spectrum, porque habríamos llenado media lista con títulos de Dinamic. Aquello era imposible.

CHAKAN

■ Sega ■ 1992 ■ Acción

20 Empezamos fuerte con un cartucho que, 26 años más tarde, más de uno ha comparado con *Dark Souls*. Un equipo encabezado por Ed Annunziata (el padre de *Ecco The Dolphin* estaba decidido a hacernos sufrir), se encargó de hacérnoslas pasar canutas en un juego que no perdonaba ni un desliz. En unos tiempos en los que los videojuegos eran duros de roer, *The Forever Man* era un auténtico caramelo para masocas.

También era fino:

RISKY WOODS

Primer y único intento de Dinamic en consola. El port a MD lo programó EA, pero respetaba la puñetera dificultad del original.





F-ZERO GX

■ Nintendo/Sega ■ 2003 ■ Conducción

19 Teniendo en cuenta que hablamos de un arcade de conducción en el que se alcanzaban velocidades gloriosamente absurdas (de 1.000Km/h), cualquier fallo se pagaba caro. Sega le facturó a Nintendo el último gran *F-Zero* de la historia (los dos posteriores serían para GBA), pero también se pasó de rosca con la dificultad. Los de SNES y N64 ya eran durillos, pero el GC se lleva la palma. Tras esto, pilotar un F1 es pan comido.

También era fino:

STUNTMAN

Los creadores de *Driver* homenajearon al cine en una serie de escenas en las que el director no te pasaba una. ¿El castigo? Repetir tras una larga carga.






DYNAMITE HEADDY

■ Sega/Treasure ■ 1994 ■ Acción

18 El tercer trabajo de Treasure en MD no suele salir en los tops de los juegos más difíciles, pero todo aquel que lo ha probado sabe bien que *Dynamite Headdy* es tan espectacular como exigente. El peculiar sistema de ataque del protagonista (arrojando su cabeza al enemigo o intercambiándola por otras) hacía que los duelos contra algunos jefazos desesperan. Incluso se podía activar, mediante un truco, un modo "difícil".

También era fino:

THE ADVENT. OF BATMAN & ROBIN

Era un portento gráfico y sonoro, pero eclipsado por un nivel de dificultad demencialmente alto. Demasiado.





¡QUÉDATE EN LA ESTANTERÍA! ¿Cuántos habéis tenido el valor de volver a enfrentaros a *Alundra*?

ALUNDRA

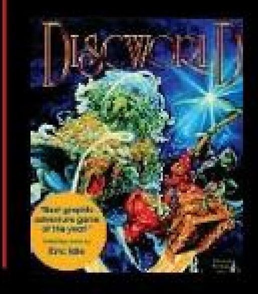
■ Matrix Software ■ 1997 ■ RPG

17 El heredero espiritual de *Landstalker* es uno de los RPG más gloriosos del catálogo de la primera PlayStation. Pero todo lo que tenía de bueno lo tenía de difícil. Y no era por los enemigos ni por los jefes: eran sus malditos puzles los que acabaron por desesperarnos. O uno tiraba de guía o tenía la certeza de que iba a amortizar el precio del juego a lo largo de interminables veladas, resolviendo puzzles cada vez más maquiavélicos.

También era fino:

DISCWORLD

El primer *Mundodisco* era tan demencial como los libros de Terry Pratchett. Y ahí estaba el problema: sin guía, te volvías tarumba.



GOD HAND

■ Capcom/Clover ■ 2006 ■ Acción

16 El tiempo ha puesto a esta obra maestra en su sitio. Pero si tenemos que censurar algo del delicioso a la par que correoso brawler de Clover Studio es la aparición, aleatoria, de los demonios al vencer a algunos enemigos. Nunca salían en el mismo sitio ni en el mismo número. Pero sabías que si te salía más de uno a la vez, ya podías dar la partida por terminada. Y eso podía suceder nada más empezar a jugar. De locos.

También era fino:

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
Esta recreativa de Konami era uno de los mayores sacacuartos de la historia: por muy bien que jugaras, devoraba tu paga.





CABEZAS DE MEDUSA Vienen de serie con cada torre del reloj. Quizá, el enemigo más odiado de la saga.

CASTLEVANIA III

■ Konami ■ 1989 ■ Plataformas

15 Los *Castlevania* nunca han sido fáciles, pero si tuviéramos que elegir uno correoso, ese sería *Dracula's Curse*. Las múltiples rutas, los compañeros de Trevor (incluyendo a Alucard), la musicaza... *Castlevania III* es una maravilla, pero para no estrellar el mando contra la pared uno tenía que tirar del célebre password "HELP ME" para empezar con diez vidas. Konami en todo su esplendor: grandeza y dificultad, a partes iguales.

También era fino:

HAUNTED CASTLE
La coin-op de *Castlevania* tenía una gran música. Y ahí acaba lo bueno: control horrendo, un prota tipo armario con látigo...





MEGA MAN 9

■ Capcom ■ 2008 ■ Plataformas

14 Keiji Inafune quería devolver a Mega Man a sus raíces... con todas sus consecuencias. Esta producción de 2008 no sólo emulaba la estética de las entregas de NES, sino que disparó aún más la dificultad de antaño. Los veteranos aceptaron el desafío. Los que se criaron con el auto-save, se arrojaron al río.

También era fino:

MEGA MAN La primera aventura del robotín azul sigue sorprendiendo por su exigente dificultad.





R-TYPE

■ Irem ■ 1987 ■ Shoot'em-up

13 El problema con el clasicazo de Irem es que el cielo podía dar paso al infierno en apenas un segundo si nos mataban. Con ello perdíamos el orbe que acompañaba a la R-9, amén de todas las mejoras, y nos veíamos con la nave "a pelo" enfrentada a enjambres de naves. Un suicidio.

También era fino:

GRADIUS V Konami reclutó a Treasure y el resultado fue tan colosal como rocoso. Ríanse de los "danmakus".





¡Y VOLVIÓ! Sony resucitó en 2016 el clásico de Psygnosis, en un remake para PS4. Incluía el original como extra.

SHADOW OF THE BEAST

■ Psygnosis ■ 1989 ■ Acción

12 El juego por el que toda una generación dio el salto al Commodore Amiga. Jamás habíamos visto ni oído nada igual. Una pena que semejante derroche no viviera acompañado de una jugabilidad a la altura. O memorizabas la aparición de cada trampa o enemigo o estabas muerto.

También era fino:

FATAL REWIND Otro de Psygnosis con dificultad demencial. 27 años después sigue dándonos pesadillas.





PRUEBA Y ERROR Es la base para superar cada escenario de *Hot Line Miami*. Intentarlo y morir. Y volver a probar.

HOT LINE MIAMI 2

■ Dennaton games ■ 2015 ■ Acción

11 La secuela del estupendo *Hotline Miami* multiplicó nuestras ganas de violencia y las veces que debíamos morir antes de saber cómo completar cada nivel. Los dos juegos son puro ensayo y error. Morir una y otra vez hasta averiguar el orden ideal para matar a X tíos, en silencio, hasta que llegue el momento de tirar de escopeta. En *HLM2*, además, manejamos una docena de personajes, algunos con limitaciones.

También era fino:

HOTLINE MIAMI
Una de las mayores sensaciones indie de los últimos tiempos. Sencillo, violento como pocos y tremendamente difícil.







IKARUGA

■ Treasure ■ 2001 ■ Matamarcianos

10 No podíamos hablar de juegos infernales sin mencionar los célebres Danmakus nipones. Los entrañables matamarcianos dieron paso a los "infiernos de balas" en los que debemos aprovechar el mínimo resquicio libre que quede en pantalla para aguantar vivos un segundo más. O en el caso de *Ikaruga*, aprovechar la habilidad de la nave para absorber los disparos de un color u otro. Como hacer malabarismos con granadas.

También era fino:

RADIANT SILVERGUN
Podríamos haber elegido al canalla *Bangai-O*, que era de Treasure, pero nos ha podido el cariño por este otro shooter de la casa.





NINJA GAIDEN BLACK

■ Tecmo ■ 2005 ■ Acción

9 Itagaki, el padre de *DOA*, rindió homenaje al *Ninja Gaiden* de NES con un "reboot" en Xbox tan difícil, que hacía que el juego de 8-bit pareciera un paseo. Aquello era un infierno, pero el líder del Team Ninja pensó que aún se podían apretar un poco más las tuercas y lanzaron esta versión que, entre otras cosas, incorporaba el demencial nivel de dificultad Master Ninja (y el más asequible Ninja Dog, para reirse de los "mancos").

También era fino:

NINJA GAIDEN
Tenía la mejor intro de la historia de la NES, nos encantaban sus gráficos... pero llegar al final solo estaba al alcance de pocos.







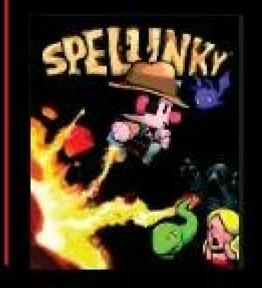
LA-MULANA

■ GR3/Nigoro ■ 2015-2012 ■ Plat.

8 El vástago de otros nipones que pensaban que se había perdido la dificultad y la tensión de antaño. Bueno, pues se encargaron de devolvernos al pasado, con dolor y no pocas dosis de frustración, con esta exótica aventura plagada de trampas, enemigos y muertes inesperadas. El original vió la luz en Windows en 2005, pero fue el remake de 2012 el que disparó su popularidad entre el público indie y los masocas en general.

También era fino:

SPELUNKY
Tan hermoso como exigente, este plataformas con corazón de "rogue-like" jamás nos pone las cosas fáciles. Y por eso lo queremos tanto, aunque duela.





SI HAS VISTO esta pantalla es porque tenías un tío dueño de recreativos o has tirado de MAME. Si no, imposible.

GHOSTS'N GOBLINS

■ Capcom ■ 1985 ■ Arcade

7

Una de las obras más gloriosas de Capcom, y de las más diabólicas. Ya sea en la coin-op original del 85, en su conversión a NES o en la secuela (el inmenso *Ghouls'n Ghosts*), Sir Arthur jamás lo tuvo fácil, ni nosotros tampoco. Saltos calculados al milímetro, gárgolas diseñadas para hacernos gritar de frustración, y dos vueltas enteras para ver el auténtico final de ambas placas. Una saga tan inolvidable como cruel.

También era fino:

SUPER GHOULS 'N GHOSTS

Si tuviéramos que elegir la versión más difícil de todas, sería la de GBA. Un port de SNES, con la dificultad disparada.





CONTRA

■ Konami ■ 1987/1988 ■ Arcade

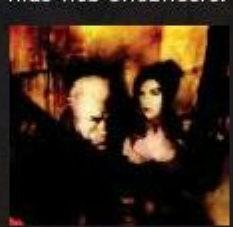
6

Introducir por narices el célebre Konami Code para obtener 30 vidas y una mínima posibilidad de llegar a las últimas fases, puede daros una idea de la desmelenada dificultad que desplegaba el port de NES de la célebre recreativa de Konami. Una dificultad que, como si fuera una tradición, se ha mantenido en las décadas siguientes. Ahí está, por ejemplo, *Contra 4* de DS. Hermoso y terrible.

También era fino:

CONTRA SHATTERED

Konami no se amilanó, y en pleno reinado de PS2, mantuvo el rock duro, los jefazos y una dificultad que hizo nos encaneció.



DE SUSTO EN SUSTO La pobre Laura, de pasarlas canutas en *D* a vérselas con aliens invisibles...



ENEMY ZERO

■ WARP ■ 1996 ■ Aventura

5

Kenji Eno era un genio, hasta las últimas consecuencias. Tras el éxito de *D*, Sega le dió carta libre y nos llevó a los largos pasillos de una nave donde nos podíamos topar con enemigos ¡invisibles! Solo podíamos detectarlos por el sonido y para acabar con ellos solo teníamos una pistola que se cargaba tras cada disparo (y que no tenía casi alcance). En esta aventura lo complicado no era perderse... era seguir con vida.

También era fino:

ILLBLEED

La promesa de sangre, erotismo bufo y sustos atrajo a muchos jugadores. Su dificultad los espantó a todos.





¿NINTENDO HARDCORE? Antes de vender WiiFits a las abuelas, la gran N sabía ponernos las cosas difíciles.

SUPER MARIO BROS THE LOST LEVELS

■ Nintendo ■ 1986 ■ Plataformas

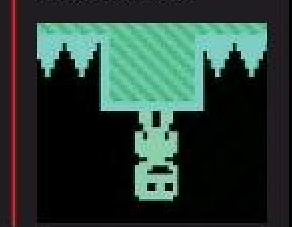
4

La historia es conocida: en Nintendo Japón pensaron que como todo el mundo se habría pasado el primer *Super Mario*...por qué no subir la dificultad hasta lo indecente. Nintendo América se espantó al ver una secuela que no solo parecía idéntica al original, sino un tormento a la hora de jugar. De ahí que los occidentales nos quedásemos sin él hasta 1993 (incluido en *Super Mario All-Stars* de SNES).

También era fino:

VVVVVV

Otra sensación indie, en el que la sencillez gráfica es acompañada de una dificultad digna de *Jet Set Willy* y *Manic Miner*.







SUPER MEAT BOY

■ Team Meat ■ 2010 ■ Plataformas

3 **El modesto juego en flash de McMillen** acabaría convirtiéndose, años más tarde y tras la aportación de Tommy Refenes, en un fenómeno global, gracias a las ansias de miles de jugadores por volver a disfrutar de las plataformas a la antigua usanza: sin otra ayuda que la capacidad para aprender de nuestros errores y los reflejos necesarios para impedir que Meat Boy acabe muriendo a menudo. En los 80 no habría llamado la atención por su dificultad. Hoy es una rareza... envuelta en espinas.

También era fino:

THE BINDING OF ISAAC

McMillen también firma este Action RPG con un sistema de mazmorras con olor a *Zelda*, aunque el tema religioso espantaría a Nintendo.









BATTLETOADS

■ Rare ■ 1991 ■ Acción

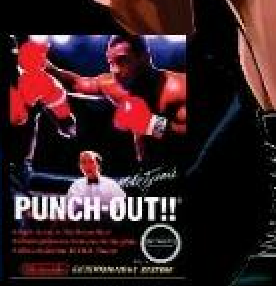
2 **Durante años coronó las listas** de los juegos más difíciles, y motivos no le faltaban. Nadie que haya jugado a este clásico podrá olvidar jamás la maldita "fase de la moto". Un tour de force que engullía las contadas vidas y nuestras ganas de seguir viviendo. Como sucedía en tiempos de los ordenadores de 8-bit, en Rare (la antigua Ultimate), no había testers. Eran los programadores los que probaban el juego. Y pensarían que estaba chupado.

También era fino:

PUNCH OUT

Partirse la cara (literalmente) a lo largo de todo el juego para llegar a Tyson o Mr. Dream (dependiendo de tu versión) y besar la lona una y otra vez, sin tiempo de averiguar el punto flaco del rival.





FROM SOFTWARE
¿Quien nos habría dicho, en tiempos del *King's Field* de PSone, que esta modesta desarrolladora acabaría enamorando al planeta a base de hacérselo pasar mal?

TODA LA SERIE "SOULS"

■ From Software ■ 2009-2016 ■ Action RPG

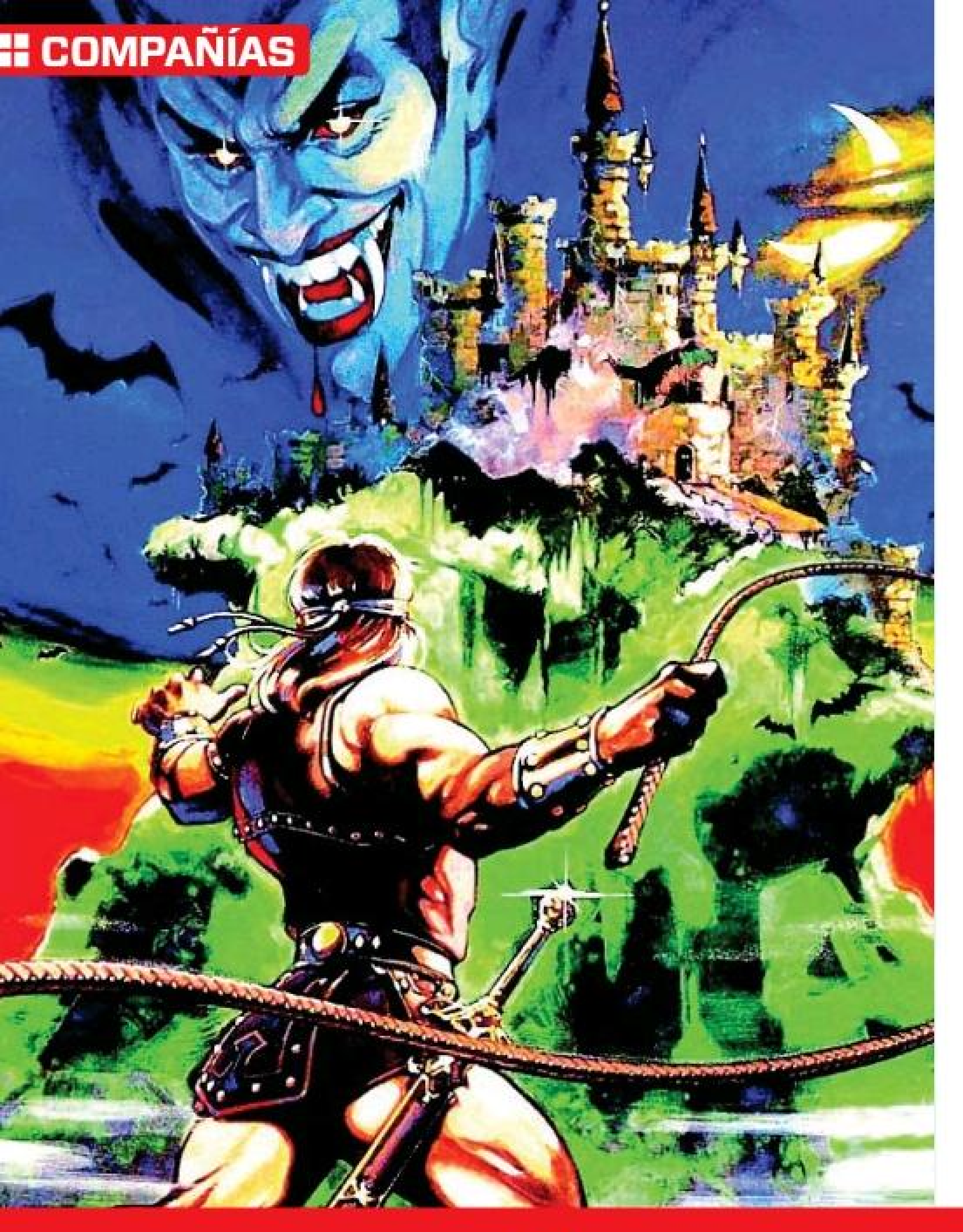
1 **La cima de la lista, construida sobre el dolor** y la desesperación, no podía estar coronada más que por esta saga. El boca a boca se encargó de que *Demon's Souls* se acabara convirtiendo en un fenómeno sobre el que se construiría una nueva relación entre el creador de videojuegos (Hidetaka Miyazaki, en este caso) y el jugador. Este último acepta el desafío, dispuesto a morir doscientas mil veces, mientras avanza por unos siniestros entornos, acosado por hordas de enemigos y jefazos demenciales, capaces de matarte y arrebatarte las almas (la moneda de cambio para subir de nivel comprar equipo...) que tanto cuesta reunir. *Dark Souls* y *DS II* incorporaron las hogueras para darnos un respiro, aunque los enemigos de la zona se regeneraban al usarlas. Y, todo, aderezado con la posible invasión de otros jugadores para hacerte la puñeta. En un mundo atocinado por el auto-save y la auto-regeneración, From Software nos dio una lección que duele, pero que era, y es, muy necesaria.

También es fino:

BLOODBORNE



Muchos temían que el éxito hubiera ablandado a Miyazaki. Bueno, pues *Bloorborne* no le va a la zaga a los *Souls* en cuanto a dificultad y riesgo. Las muertes de los jugadores se deben contar ya por millones: Y ahí siguen, sufriendo...





KONAMI

Pocas compañías pueden presumir de tener un legado tan amplio como el de Konami, una empresa que comenzó como una pequeña ola... para desatar grandes tempestades.

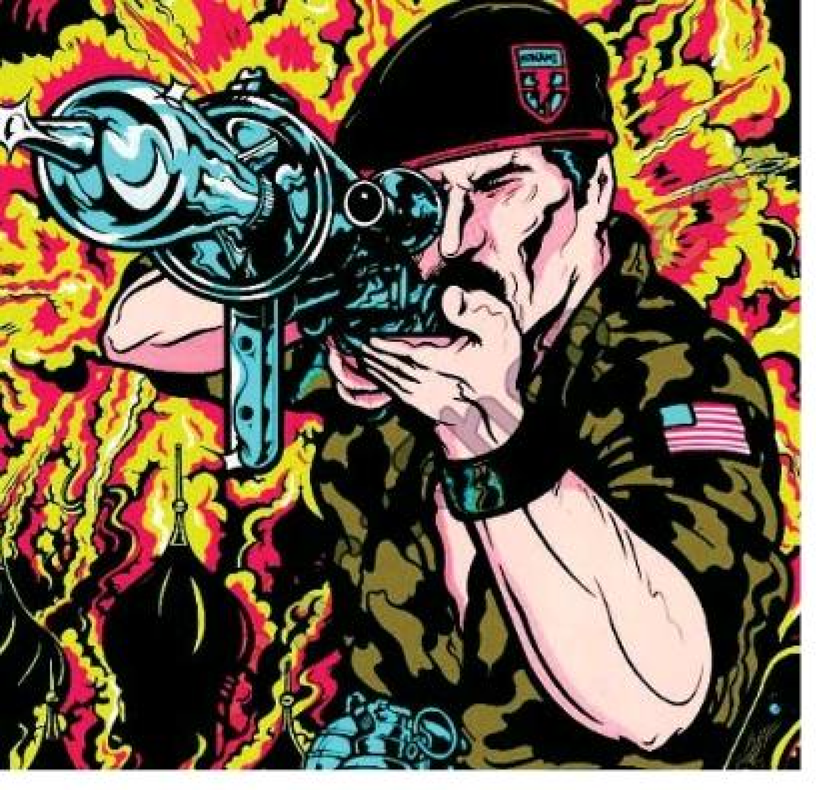
PEQUEÑAS OLAS CREAN

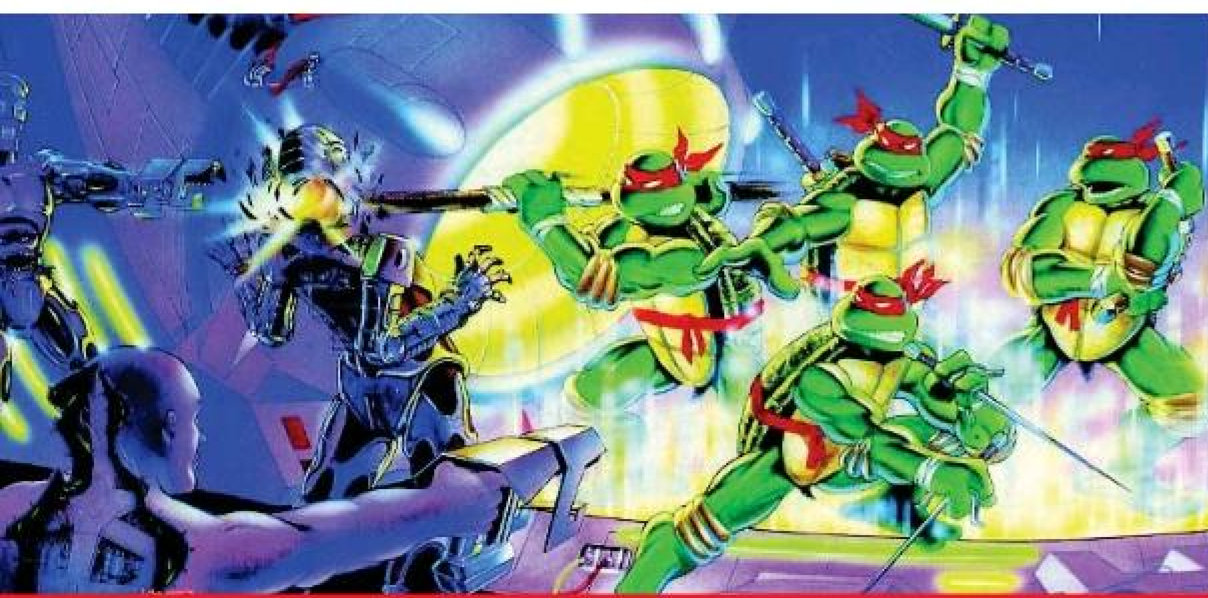


La industria del videojuego dio sus primeros y decisivos pasos a principios de la década de los 70, gracias a las apuestas personales de visionarios como Nolan Bushnell. Pero, al otro lado del Pacífico, los japoneses no estaban de brazos cruzados. Viendo los avances y las posibilidades que abría la primera recreativa de Atari, muchos lo vieron claro y decidieron lanzarse a la conquista de este incipiente mercado.

LA PEQUEÑA OLA DE KONAMI

Uno de esos pioneros fue Kagemasa Kozuki, quien, en 1969, había fundado su negocio de reparaciones y alquiler de máquinas de discos (o "jukeboxes"). Pero, el 21 de marzo de 1973, hace 45 años, Kozuki decidió relanzar su compañía con otro enfoque distinto, y con la ayuda de tres socios. Así, en 1973, nacía oficialmente Konami Industry Co. Ltd. El nombre surge de la unión de las primeras letras de los apellidos de los cuatro socios y, traducido al castellano, Konami viene a significar "pequeña ola", una idea que recoge sus humildes orígenes... pero que ocultaba sus pretensiones de convertirse en un tsunami. Así, en los primeros años, la compañía no




GRANDES TSUNAMIS



tiene ninguna producción registrada. Hubo que esperar hasta 1978 para encontrar sus primeras producciones... Aunque, como en otros muchos casos, no fueron precisamente juegos originales. De hecho, muchas compañías aprendieron copiando el trabajo de otros, y Konami no fue una excepción. Entre 1978 y 1979, se lanzaron un total de seis placas distintas, todas ellas clones directos o reinterpretaciones más o menos fieles de clásicos como *Pong* o *Space Invaders*, e incluso de títulos menos conocidos, como *Space Laser*. En 1980, empezó a intentar hacer cosas distintas, como *Astro Invader*, una variación sobre el concepto de *Space Invaders*. Y, justo un año después, en 1981, llegaron los primeros títulos 100% originales de la compañía y, con ellos, los primeros grandes éxitos: *Frogger, Scramble, Super Cobra, Amidar, Video Hustler*... 1981 fue un gran año para Konami, y sentó las bases de lo que veríamos en el futuro: juegos con conceptos originales, respaldados con un uso puntero de la tecnología disponible. Muchos de estos primeros éxitos utilizaban dos CPU Z80, en lugar de una, e incluso se flirteó con el LaserDisc, un año después del éxito de *Dragon's Lair*, con *Badlands*.

EL FUNDADOR... Y SUS ORÍGENES

Kagemasa Kozuki creó Konami en 1969, como una pequeña compañía de alquiler y reparación de jukeboxes (o máquinas de discos). Cuatro años más tarde, y con ayuda de otros tres socios, entró de lleno en la incipiente industria del videojuego, bajo el nombre de Konami Holdings Corporation. El nombre de la compañía viene de las iniciales de los cuatro socios (KOzuki, NAkama, Matsuda e Ishihara). Kozuki sigue siendo el presidente y CEO.

Pero aún faltaban muchos éxitos y muchas monedas por recaudar: los shooters *Time Pilot* y *Gyruss* (diseñados por un jovencísimo Yoshiki Okamoto, que después saltaría a Capcom para obtener mayor fama y gloria), los simuladores olímpicos *Hyper Olimpic* e *Hyper Sports* (que, mechero en mano, destrozaron más botones que ningún otro juego antes, hasta que posteriores revisiones los sustituyeron por "trackballs"), *Mikie, Road Fighter, Super Basketball*... En su primer lustro, Konami cogió impulso para todo lo que vendría después. »



LOS 10 PRIMEROS ÉXITOS

Konami se forjó un nombre en los salones recreativos con estos juegos (algunos tuvieron versión doméstica).



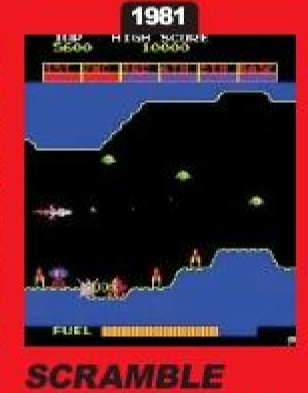
1981



FROGGER

Guiar a la rana, evitando el tráfico y otros peligros, conquistó por su originalidad. Además, fue una de las primeras recreativas en usar dos CPU Z80. Fuera de Japón, lo distribuyó Sega.

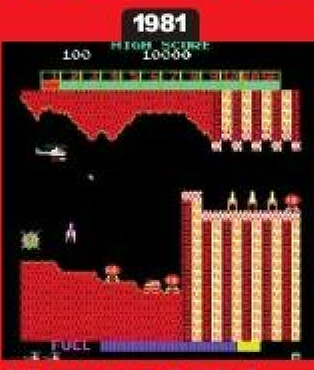
1981



SCRAMBLE

Fue el primer shooter con scroll lateral forzado y seis niveles. Tenía ideas originales, como repostar combustible. También usó dos CPU Z80 y dos chips dedicados para el sonido.

1981



SUPER COBRA

Secuela de *Scramble*, aunque sustituyendo la nave por un helicóptero. Era más difícil, pero tenía la opción de añadir créditos extra y continuar la partida. A diferencia de Scramble, tuvo ports a Atari 2600, MSX...

1982



AMIDAR

O el juego de "pintar" la pantalla pasando por sus distintos rectángulos, mientras evitamos a los enemigos. Tiene sus raíces en un juego de lotería oriental, Amidakuji. Tuvo port a 2600.

1982



POOYAN

Este juego, que nos mete en la piel de una mamá cerda que intenta salvar a sus hijos de los lobos (desde un ascensor, y con arco y flechas), tuvo una gran aceptación en Japón, mucho menor en Occidente.

1982



TIME PILOT

Yoshiki Okamoto, recordado por su carrera en Capcom, hizo sus primeros pinitos en Konami, con este shooter de combate espacial que nos permitía volar en todas las direcciones.

1983



GYRUSS

Segundo y último juego de Okamoto para Konami, en esta ocasión un "tube shooter" a lo *Tempest*. Un detalle molón es que, tras cada nivel, nos íbamos acercando a los planetas...

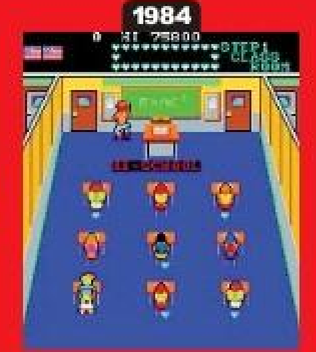
1983



HYPER OLYMPIC

También llamado *Track & Field* en EE.UU., fue el rey de los juegos deportivos "machacabotones". Con dos pulsadores para correr, y uno para lanzar/saltar, ofrecía pruebas como 100 metros lisos, lanzamiento de jabalina, salto de longitud...

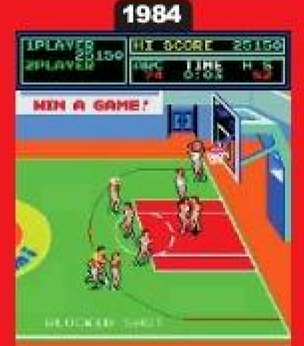
1984



MIKIE

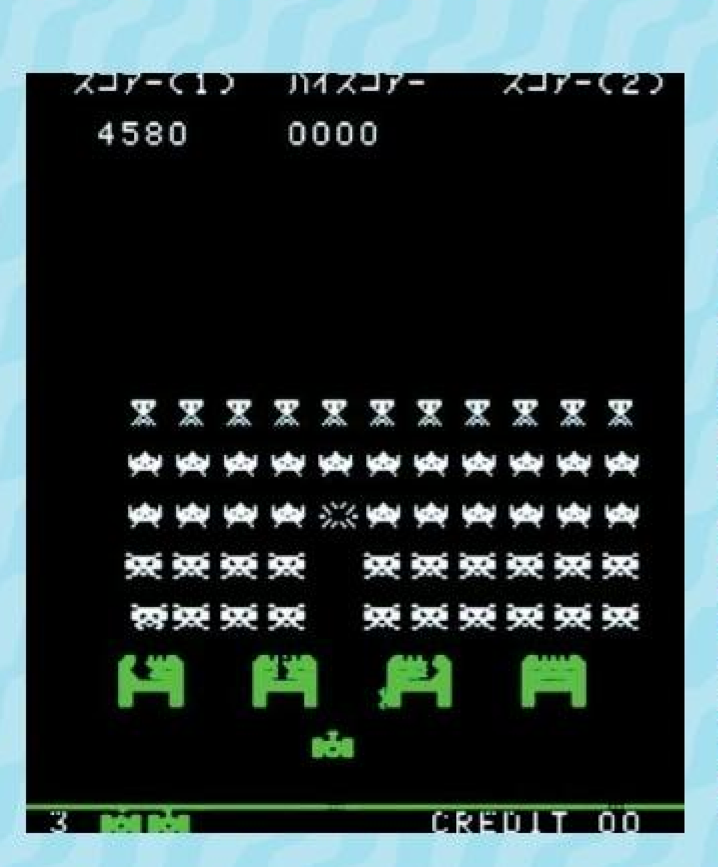
Ambientado en el "insti", debemos recoger corazones para formar una carta para nuestra amada. Pero claro, hay que huir de profesores, escapar de clase... Todo, a ritmo Beatle chiptunero.

1984



SUPER BASKETBALL

Konami volvió al deporte con este atípico arcade (empezamos los partidos perdiendo, botamos el balón con un botón...). Sus voces digitalizadas nos persiguen.



SUS PRIMERAS RECREATIVAS: CLONES... Y MÁS CLONES

A principios de los 70, el derecho internacional y las leyes de propiedad intelectual estaban menos desarrollados y existían más vacíos legales. Por eso, quien más y quien menos empezó copiando lo que otros estaban haciendo. Konami no fue una excepción y, entre sus primeros títulos, es posible encontrar clones de éxitos como *Pong* o *Space Invaders*, entre otros conocidos juegos. A la izquierda, *Space King* (1978), un evidente "fusile" de *Space Invaders*...

» ¿Y qué pasaba con el mercado doméstico? Konami no lo había descartado y, desde 1983 hasta 1988, se convirtió en uno de los principales respaldos de la familia de ordenadores MSX/MSX-2, que recibieron ports y nuevas entregas de sus principales licencias, como *Frogger*, *Time Pilot*... hasta *Contra*, por mencionar algunos. Durante los primeros años, Konami lanzó una media de 10-12 juegos de MSX al año. En esta familia de ordenadores, también nació en 1987 uno de sus grandes hitos, *Metal Gear*, que posteriormente saltó a Famicom/NES.

LA FUERTE MAREJADA EN FAMICOM/NES

En 1983, tras el lanzamiento y el descomunal éxito de Famicom (nuestra NES) en Japón, Nintendo abrió las puertas al desarrollo de terceros, pero, como siempre, controlando que la producción no fuera mediocre (para evitar un "crash" como el del mercado americano de 1983, que sobresaturó el canal de venta con productos de baja calidad) y llegando a extremos como limitar en EE.UU. el lanzamiento de juegos a cinco por año y compañía. Konami fue uno de los cuatro primeros licenciatarios de Nintendo, y se estrenó en Famicom con adap-

LOS ACTUALES PILARES DEL NEGOCIO

Konami está dividida en cuatro subsidiarias, y cada una explota un área de negocio distinta. Y no todas tienen que ver con juegos...

KONAMI SPORTS CLUB

Konami ha tenido en su cadena de gimnasios y actividades deportivas una de sus principales fuentes de ingresos. Con una única tarjeta y cuota (puedes configurar los servicios y la cadencia con la que quieras asistir), puedes entrar en los gimnasios de todo el país. Hay servicios para niños e, incluso, incluyen deportes como el golf.





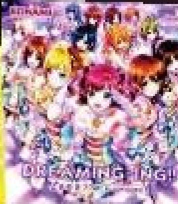


KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT

En entretenimiento digital, tienen cabida desde su menguante producción de videojuegos hasta los juegos para dispositivos móviles o sus juegos de cartas (como Yu Gi Oh!). En esta división, también entra su producción audiovisual (sigue comercializando discos de música, películas de animación y otros contenidos de este corte).








KONAMI GAMING INC.

Con sedes en Las Vegas y Australia, esta parte de la compañía se centra, única y exclusivamente, en las máquinas tragaperras y sistemas de juego para los casinos. De un tiempo a esta parte, este tipo de máquinas están incluyendo pantallas digitales y licencias de juegos clásicos de Konami, como la reciente tragaperras de *Frogger*.



KONAMI AMUSEMENT Co. Ltd

La división japonesa de máquinas recreativas de Konami. No se limita sólo a los arcades que tanto nos hicieron disfrutar en los 80 y 90, sino que también incluye las máquinas de pachinko y pachislot (algunas con licencias conocidas). Los juegos musicales y de ritmo siguen siendo una de las bazas de la compañía y, en juegos como *Jubeat*, integran pantallas táctiles (el juego original nació en iPad).

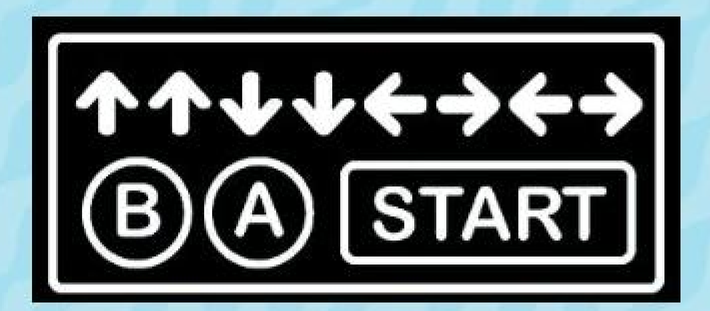


taciones de algunas de sus recreativas, como *Pooyan*, *Hyper Olimpic*, *Yie Ar Kung Fu* o *Road Fighter*. En 1986, Konami continuó con su bombardeo doméstico en Famicom, donde ya consiguió que un juego, *Gradius*, entrara en el selecto club de los cartuchos que habían vendido más de un millón de copias. 1986 también supuso el debut de otra de sus series más icónicas, *Castlevania*, primero como Famicom Disk (y con versión distinta para MSX, bautizada como *Vampire Killer*), y en cartucho para Occidente (a Europa nos llegó dos años después). *The Goonies*, *Top Gun*, *TwinBee*, *Green Beret* o *Metal Gear* fueron otros de sus títulos más conocidos de NES.

Aprovechando su posición, Konami intentó conseguir un trato de favor por parte de Nintendo que anulara la limitación de lanzar cinco juegos al año... pero la Gran N fue inflexible. En su lugar, Konami creó una filial, Ultra Games, que le permitiría lanzar otros cinco juegos más, lo que explica que, en EE.UU., algunos de sus juegos salieran bajo el sello de Ultra Games, como *Metal Gear* o *TMNT*. Estas maniobras no impidieron que Konami siguiera inundando la consola de Nintendo con grandes títulos y ports, desde *Contra* a *Jackal*, pasando por otros títulos originales, como *Wai Wai World*, uno de los primeros crossovers en los videojuegos. Konami siguió apoyando a NES hasta 1994, aunque antes había empezado ya a trabajar en la generación que permitiría desplegar todo su esplendor: la de los 16 bits. Si en la era de Famicom/NES lo normal era que un equipo de cuatro personas produjera un juego en seis meses, en Super Nintendo y Mega Drive los equipos y los plazos eran más grandes. Por eso, aunque, en cantidad, la producción de Konami puede considerarse más reducida, no fueron así sus resultados. Si empezamos por SNES, sus sagas consagradas, como *Castlevania* o »

EL "TRUCO" DE KONAMI

La combinación de la derecha, también conocida como "Konami Code", es otro ejemplo más de la trascendencia de Konami. Al introducirla en determinados juegos de la casa para NES, desbloqueaba trucos, como vidas extra. Lo creó Kazuhisa Hashimoto mientras testeaba la dificultad de *Gradius* para NES y se usó en títulos como *Contra* o *Silent Hill 3*. Con el tiempo, el código ha servido para producir merchandising y ha aparecido en series, películas... e incluso memes.



SUS 10 GRANDES SAGAS

Las malas lenguas dicen que Konami tiene en su haber siete de las sagas más exitosas de todos los tiempos, aunque a nosotros nos salen más...



GRADIUS

Este pionero shooter con scroll lateral es toda una institución del género, e introdujo aspectos como una barra de armas y habilidades, que el jugador activa según va recogiendo power ups. De él, surgieron *Nemesis*, *Parodius*...



GANBARE GOEMON! - KARAKURI DOUCHUU

Aunque lleva en letargo desde 2005, este personaje explotaba el folclore japonés en una serie de descacharrantes aventuras. Aquí, disfrutamos de ciertas maravillas de SNES y N64.



CASTLEVANIA

No se mantuvo el título original (el castillo satánico de Drácula) a petición del máximo responsable del juego en EE.UU., pero ni siquiera eso impidió que fuera un éxito de las aventuras plataformeras, superando incluso a *Metroid*.



CONTRA

Este run and gun llegó a los salones recreativos en 1987 y, desde entonces, ha pasado por numerosos sistemas manteniendo sus señas: gran dificultad, enormes jefes... *Uprising*, de 2011, es la última entrega.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

O *Jikkyou World Soccer*, como se le conoce en Japón, fue el primer simulador de fútbol de la casa. Comenzó en SNES, y desarrolló un conocido spin-off: la serie *PES*.



JIKKYOU POWERFUL PRO YAKYUU

Aquí nos sonará a chino, pero la serie *Pawafuru* es al béisbol lo que *PES* al fútbol: una institución. Aún se sigue editando y, este mismo año, llegan a Vita y PS4 nuevas versiones.



SELLO BEMANI

A finales de los 90, y mucho antes que *Guitar Hero*, Konami revolucionó la escena recreativa japonesa con numerosos juegos musicales, centrados en DJ (*Beatmania*), guitarras (*Guitar Freaks*), baile (*Dance Dance Revolution*)...



SUIKODEN

Puede que no fuera ni un enorme éxito en ventas ni una de las series más longevas... pero, para muchos, es otra muestra más de la enorme calidad que llegó a desplegar Konami. Una serie de RPG únicos en muchos sentidos.

LA FACTORÍA DE LAS MIL Y UNA JOYAS...

Repasar la obra de Konami en seis páginas es imposible. A principios de los 80, se destapó como productora de grandes juegos arcade, pero, desde la segunda mitad de los 80 y los 90, reinó en el mercado doméstico con una producción tan grande y variada como sorprendente. A Europa no llegaron muchas joyas, como la serie de visual novels *Tokimeki Memorial*. Y tampoco disfrutamos de ports de recreativas únicas, como *Vendetta*.


AXELAY



GREEN BERET


SNATCHER


SUNSET RAIDERS


TOKIMEKI MEMORIAL



VENDETTA

METAL GEAR

Hideo Kojima ha sido uno de los grandes activos de la compañía, hasta su salida en 2015, y su serie *Metal Gear*, uno de sus principales bastiones. Comenzó en MSX y, de ahí, saltó a NES. Pero su gran salto a la fama vino con *Metal Gear Solid*, y su paso a las 3D, en 1998.



SILENT HILL

¿Qué decir de uno de los pocos juegos que han sido capaces de inspirar terror real? Tras unas primeras entregas desarrolladas por los estudios nipones de Konami, la serie ha dado bandazos. Y, justo cuando parecía que volvería a lo grande de la mano de Kojima, lo cancelan...

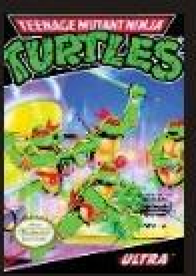
DE PADRES GATOS, HIJOS MICHINOS

El enorme talento de Konami se manifestó de muchas maneras, en ocasiones favoreciendo la aparición de nuevas compañías.

ULTRA GAMES

En los tiempos en los que Nintendo limitaba el número de lanzamientos para Famicom/NES al año, muchas compañías crearon filiales que, bajo un nombre distinto, les permitían sacar otro puñado de juegos. Ése fue el caso de Ultra Games, sello bajo el que se editaron, en EE.UU., títulos como *Metal Gear* o *TMNT*.









TREASURE

La falta de reconocimiento y crédito en los juegos, una práctica común en muchas compañías niponas, favoreció que algunos de los programadores estrella de Konami dejaran la compañía para fundar Treasure, cuna de inolvidables joyas, como *Gunstar Heroes* o *Ikaruga*, sin olvidar *Dynamite Headdy*, *Guardian Heroes*, *Alien Soldier*...





GOOD-FEEL

Creado en 2005 por el ex de Konami Etsunobu Ebisu, este joven estudio comenzó desarrollando algunos "entrenadores" de DS, pero el espaldarazo definitivo le vino de la mano de la propia Nintendo, que le encomendó el desarrollo de la secuela de *Wario Land* para Wii, a la que siguieron *Kirby's Epic Yarn*, *Yoshi's Woolly World*...



» *Contra*, alcanzaron un nuevo nivel de calidad (gracias a unos sprites más detallados, efectos como el Modo 7...), sin olvidar producciones originales o que bien provenían de los salones, como *Sunset Raiders*. Aquí también nacieron *ISS*, *Sparkster* o los recordados juegos con licencias, como *Tiny Toons*. Muchos de ellos llegaron también a Mega Drive, aunque la 16 bits de Sega también tuvo entregas exclusivas de *Castlevania* o *Contra*. Todo, sin descuidar sus raíces recreativas, donde seguía maravillando con licencias como *Aliens* y juegos originales como *Devastators*, *Hot Chase* o *Lethal Enforcers*.

MÁS CRECIMIENTO EN PLAYSTATION

Sin miedo a exagerar, se podría decir que la última gran etapa creativa de Konami fue la de PlayStation (y PS2), donde dio rienda suelta al enorme talento que, por entonces, tenía entre sus filas. Maravillas como los juegos musicales (casi todos inéditos fuera de Japón), idas de olla como *Bishi Bashi Special* o *Poy Poy*, RPG como *Vandal Hearts* o *Suikoden*, o los espectaculares debuts de *Metal Gear Solid* y *Silent Hill*, atestiguan una época dorada que, mucho nos tememos, ya no volverá. Con PS2, continuó la línea fijada en PSOne, con muchos juegos musicales, ports de recreativas como *Silent Scope*, más *Silent Hill*, *MGS* y *PES*, alguna genialidad puntual como *Zone of the Enders*... Con PS3-360, algunas licencias clave, como *Silent Hill*, perdieron fuste (¿por qué la desarrollaron estudios externos?) y otras, como *Castlevania* con Lords of Shadow, recuperaron el fulgor. Konami, incluso, adquirió todo el catálogo de Hudson... pero, como tantas otras licencias e IP, duerme el sueño de los justos, esperando a que la compañía libere de nuevo una pequeña ola que desate una gran tempestad... ■

KONAMI, NO TE RECONOZCO

Desde hace un par de años, los videojuegos parecen no ser ya una prioridad en los negocios de Konami. Sus principales licencias son ahora portadas a pachinkos en lugar de videojuegos (*Metal Gear*, *Silent Hill*...) y, en 2017, los beneficios de la división de videojuegos vinieron por *Super Bomberman R* (Switch), *PES* y juegos para smartphone. Todo apunta a que, tristemente, no volveremos a disfrutar nunca de la creativa y productiva Konami de los años 80 y 90...



CRYSTAL DYNAMICS

EL SELLO INCOMBUSTIBLE

Debutaron con 3DO y acabaron tomando las riendas de la saga *Tomb Raider*, en una trayectoria de 26 años

El pedigrí de Crystal Dynamics le venía de cuna: la compañía fue creada en 1992 por dos veteranas de Sega América (Judy Lang y Madeline Canepa Schroeder) y uno de los cocreadores del Amiga (Dave Morse). En 1993, se convirtieron en el primer estudio externo en producir software para la flamante 3DO de Trip Hawkins, de modo que lanzaron un total de siete títulos para la consola de 32 bits, el último en 1995. Para entonces, la compañía ya había comenzado a labrarse una notable carrera como desarrolladora para PlayStation, Saturn y PC.

Unos auténticos todoterreno

A lo largo del resto de la década de los 90, Crystal Dynamics hincó el colmillo en todos los géneros imaginables. Se apuntaron a la moda de las mascotas con *Gex* (el gecko llegó a protagonizar tres entregas) y firmaron varios títulos deportivos (*Slam 'N Jam, 3D Baseball*), una deliciosa aventura conversacional (*Blazing Dragons*), un par de licencias Disney o las dos entregas del plataformas 2,5 D *Pandemonium*, y expandieron, a lo largo de cuatro secuelas, el "lore" vampírico de *Legacy of Kain* iniciado por Silicon Knights en 1996. Aquella saga, con la mismísima Amy Hennig como guionista, nos dejó títulos tan brillantes, y añorados, como *Soul Reaver*.

En 1998, Crystal Dynamics fue adquirida por Eidos Interactive. Tras el fracaso de *Tomb Raider: El ángel de la oscuridad* en 2003, Eidos decidió que era el momento de que Core Design pasara el testigo de la franquicia a los norteamericanos, quienes se encargarían de firmar, a partir de 2006 (con *Tomb Raider: Legend*), todas las aventuras de Lara Croft, incluyendo el espectacular reseteo de la saga de 2013 y su secuela.

Tras la compra de Eidos por parte de Square Enix en 2009, el gigante japonés ha mantenido una confianza plena en Crystal Dynamics, totalmente justificada, teniendo en cuenta que han sido los únicos capaces de aguantarles el pulso a Naughty Dog y sus *Uncharted*. *Shadow of the Tomb Raider* será el último título del estudio en llegar a las tiendas, pero su futuro, 26 años y 33 juegos después de su fundación, parece más que asegurado. A principios de 2017, Square Enix firmó con Marvel un acuerdo para lanzar diversos títulos basados en la legión de superhéroes de la Casa de las Ideas, y el primero de ellos será un juego de "Los Vengadores", desarrollado por Crystal Dynamics y Eidos Montreal. ¡Son incombustibles!



EL FUTURO

Crystal Dynamics, junto a Eidos Montreal, se está encargado del desarrollo de un videojuego basado en "Los Vengadores", fruto del acuerdo firmado entre Square Enix y Marvel.

NUEVE CLÁSICOS "CRYSTALINOS"

Elegir entre los 33 títulos que ha lanzado Crystal Dynamics en sus más de 25 años de historia no ha sido sencillo, pero creemos que estos nueve juegos son los más representativos de su trayectoria.



CRASH 'N BURN

3DO 1993

Este vertiginoso arcade de conducción fue el primer título creado por Crystal Dynamics y se comercializó, en forma de pack de lanzamiento, junto a la flamante 3DO de Panasonic. En su momento, sus gráficos poligonales nos dejaron sin aliento.



THE HORDE

PC - SATURN - 3DO 1994

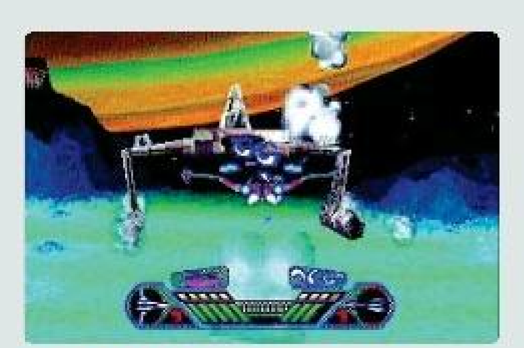
Aunque fue programado por Toys for Bob (sí, los creadores del posterior *Skylanders*), este juego de acción/estrategia llegó al mercado bajo el sello de Crystal Dynamics. Entre los actores que protagonizaban sus secuencias FMV estaba Kirk Cameron.



GEX

PC - PLAYSTATION - SATURN - 3DO 1995

Los 90 fueron la década de las mascotas, y 3DO necesitaba una, así que Crystal Dynamics creó a Gex, un simpático gecko que también puso sus adherentes patas en PSOne y Saturn (de la mano de Beam Software). Tuvo dos secuelas.



TITAN WARS / SOLAR ECLIPSE

PLAYSTATION - SATURN 1995

En origen, este shooter no tenía nada que ver con *Total Eclipse*, pero los americanos querían aprovechar el tirón del juego de estrategia de 1994 para 3DO y PS. Aquí nos llegó con el título original: *Titan Wars*.



BLAZING DRAGONS

PLAYSTATION - SATURN 1996

Una delirante aventura point and click programada por Illusions Gaming Company para Crystal Dynamics, basada en una serie de animación. Entre su reparto de voces estaban el "Monty Python" Terry Jones y el no menos legendario Cheech Marin.



PANDEMONIUM

PC - PLAYSTATION - SATURN - N-GAGE 1996

Crystal Dynamics alcanzó un notable éxito de ventas con este plataformas en 2,5D, programado por Toys for Bob. Hasta contó con un port para la N-Gage de Nokia. Su secuela, comercializada en 1997, fue desarrollada "in-house" por la compañía.



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

PLAYSTATION - DREAMCAST - PC 1999

La gran Amy Hennig firmó parte del diseño y el guión de esta extraordinaria secuela de *Blood Omen: Legacy of Kain*, que convertía al vampírico "héroe" del juego de Silicon Knights en el villano de la historia.



TOMB RAIDER: LEGEND

PS2 - PSP - DS - GBA - XB - 360 - GC 2006

Crystal Dynamics recogió el testigo de Core Design para crear el primer reboot de la saga *Tomb Raider*. La maniobra fue todo un éxito, pues vendió más 4,5 millones de copias en todo el mundo. Tuvo versiones para todos los sistemas imaginables.



TOMB RAIDER

PS3 - 360 - PC - PS4 - XBOX ONE 2013

Este nuevo reboot de la franquicia puso a Lara Croft al límite de sus fuerzas, a través de un guión firmado por Rhianna Pratchett y unos gráficos tan brutales como sus secuencias de muerte. Fue el primer juego capaz de mirar cara a cara a los *Uncharted*.



TAITO

45 AÑOS DE LA PIONERA DE LOS SALONES RECREATIVOS EN JAPÓN

En sus más de 45 años de vida, Taito ha sido otra de las grandes pioneras en la historia del videojuego, y la principal "culpable" del nacimiento y auge de los salones recreativos

Como otras compañías japonesas creadas a la luz de la II Guerra Mundial, o tras concluir el conflicto, Taito no comenzó como una empresa creada por japoneses, sino que fue un hombre de negocios ruso, Michael "Misha" Kogan, quien fundó Taito Trading Co. el 24 de agosto de 1953. En un primer momento, la compañía se especializó en la importación de distintos productos, como máquinas de vending y vodka (posteriormente, fue una de las primeras compañías extranjeras que pudieron destilar su propio vodka en Japón) para, más tarde, como hizo Konami, también adentrarse en el alquiler de máquinas de discos (o Jukebox). En los años 60, ya producía máquinas de juegos electromecánicos... para, en 1972, pasar a llamarse Taito Corporation y prepararse para abrazar un prometedor futuro.

¿A LA SOMBRA DE PONG?

Como otras muchas compañías, los primeros pasos de Taito en el mundo del videojuego fueron clones o versiones de lo que existía... y, por aquella época, sólo existía, con fines comerciales, *Pong*. Un joven Tomohiro Nishikado, que ni tan siquiera había cumplido la treintena, creó en 1973 *Davis Cup*, una suerte de tenis al estilo *Pong*, pero para cuatro jugadores. »



SPACE INVADERS
O CÓMO DESPERTAR LA FIEBRE RECREATIVA

Si existe un juego "culpable" de revolucionar la cultura arcade japonesa, ése es *Space Invaders*, un fenómeno que, dicen, dejó sin monedas al país...

› LA RECREATIVA

Abatir a 55 aliens, organizados en cinco hileras de once, era el objetivo en esta mítica recreativa monocroma, en la que también aparecía un OVNI en la parte superior de la pantalla (haciendo un característico y estridente sonido) para darnos más puntos extra si lo derribábamos. El mueble, esta cabina tipo "cocktail", favoreció que se instalara en lugares como tiendas.

› INVADER HOUSE, E INVADER CAFÉ

En 1978 no existía el concepto de salón recreativo como tal, pero la fiebre por el juego era tal que se abrieron los primeros Invader House (lugares con máquinas para jugar), que también derivaron en Invader Café, para tomar algo mientras se jugaba. No se conoce el número exacto, pero fueron muchos...

› EL MANGA DEL VIDEOJUEGO

El manga "Game Center Arashi", obra de Mitsuru Sugaya, comenzó a publicarse en 1978 y capturó el auge de los salones recreativos. En él, el joven Arashi Ishino se medía a otros rivales para demostrar que era el mejor en juegos como *Space Invaders*, *Galaxian* y otros clásicos.

LOS GENIOS DE LA CASA

Como casi todas las compañías, Taito también tuvo su ración de talentos que crearon joyas únicas, como éstos:

> TOMOHIRO NISHIKADO



Taito le debe casi todos sus grandes éxitos iniciales a él, a quien se le atribuye el desarrollo de *Speed Racer* (el primer juego de velocidad con scroll vertical, de 1974) o *Gun Fight* (1975).

> FUKIO MITSUJI



Fallecido en 2008, dejó mitos como *Bubble Bobble*, *Rainbow Islands* o *Volfied*. Dejó el desarrollo para ser docente.

> HISAYOSHI OGURA



Fundador de Zuntata, el grupo musical de Taito, y responsable de algunas de sus bandas sonoras más reconocidas, como las de la serie *Darius*.

> OTRAS FIGURAS CLAVE

Taito tuvo entre sus filas a Toshiyuki Nishimura (diseñador de personajes en *The Ninja Warriors* y *Time Gal* y director de *Superman*), Akira Fujita (diseñador de *Arkanoid* y *Darius*), Hiroyuki Sakou (diseñador de *Chase HQ*), Masaki Ogata (director de *The Ninja Warriors*)... y más.

» Antes, había creado *Soccer*, según él el primer videojuego creado en Japón, que también era un clon de *Pong* en el que cada jugador controlaba un portero y un delantero, con mecánicas similares.

A partir de estos primeros y temblorosos pasos, Nishikado empezó a encadenar aciertos, innovaciones e ideas originales. En 1974, creó *Speed Race*, un arcade monocromo con scroll vertical, el primero en su especie, que tuvo dos secuelas; le siguió, en 1975, *Western Gun* (*Gun Fight* en Occidente), que introdujo la acción con dos sticks y las figuras "humanas". Un año más tarde, *Interceptor* intentó recrear la simulación de combate. Taito tuvo un arranque frenético, con una producción enorme, de más de veinticinco títulos creados en sus primeros cuatro años de vida... aunque muchos de ellos pasaron con más pena que gloria. Eso no impidió que abriera una filial en EE.UU., aunque su papel se limitaba a gestionar las licencias para que terceros comercializaran sus juegos.

UN ÉXITO "ALIENÍGENA"

El espaldarazo definitivo llamó a la puerta de Taito en 1978, cuando Nishikado culminó *Space Invaders*, el juego que lo cambió todo y que desató en Japón una fiebre por las máquinas recreativas. Para poder crearlo, tuvo que diseñar un hardware específico y las herramientas para programarlo... porque no existían. Para hacerse una idea de la magnitud del fenómeno, basta con decir que se crearon salas específicas para jugar a *Space Invaders* (las "Invader House"), que se extendieron por todo Japón al mismo ritmo que el éxito del juego. Hay muchas anécdotas relacionadas con esta fiebre, como la leyenda que dice que se agotaron las monedas de 100 yenes (los historiadores dicen que es falsa, porque las máquinas se vaciaban a diario y los bancos volvían a ponerlas en circulación) o hasta que los vehículos que recogían las monedas se quebraban por el peso. O que, incluso en el momento de mayor demanda, las máquinas llegaron a inflar su precio hasta diez veces... El impacto fue tal que hasta el manga se hizo eco de su éxito y el fenómeno en torno a él, como las técnicas que desarrollaron los jugadores (como el "tiro Nagoya"). Incluso, pasados dos años, a través de distintos ports a consola y otros sistemas, *Space Invaders* seguía siendo una fuerza imparable, hasta el extremo de multiplicar por cuatro las ventas de Atari 2600 cuando se lanzó su versión.

A raíz de este inusitado éxito, Taito comenzó a utilizar su filial americana para distribuir al otro lado del charco sus recreativas, así como juegos de terceros (como *Gyrodine* o muchos de los shoot'em up de Toaplan) y títulos creados en EE.UU. para distribuirlos en Japón, como fue el caso del puzle *Qix* en 1981 (o de *Exerion*, el juego de Jaleco que Taito distribuyó en EE.UU). De este modo, Taito siguió haciendo ruido intercalando éxitos propios, como *Lunar Rescue*, con la distribución de juegos ajenos, como *Phoenix*, encadenando una buena ristra de éxitos y nombres muy recordados: *Mr. Do!*, *Elevator Action*, *The Legend of Kage*, *Time Gal*, *Arkanoid*, *Darius*... sin olvidar que era una potencia en otro importante campo, el de los pinballs.

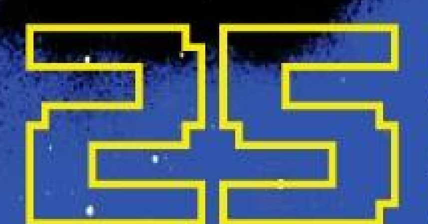
Taito tampoco perdió de vista el incipiente mercado doméstico y, al igual que »



TAITO STATION

Al igual que Sega y otras, Taito también posee salones recreativos agrupados bajo el nombre Taito Station. En ellos, es posible encontrar desde máquinas recreativas "de las de toda la vida" a UFO Catchers, máquinas de premios, de fotos (Purikura), "medal games" o juegos de apuestas.

TAITO PUSO LA INNOVACIÓN POR BANDERA: SCROLL, MÁQUINAS MULTIPANTALLA...



GRANDES ÉXITOS DE TAITO EN LOS SALONES

Taito creó sus primeros videojuegos en 1973, como *Davis Cup*, un clon multijugador de *Pong*. Desde entonces, su producción original no dejó de revolucionar la industria...



SPEED RACE 1974

Considerado el primer arcade de velocidad con scroll vertical, este juego monocromo con volante incluso tenía modo para dos (para picarse con la puntuación). Tuvo secuelas.



GUN FIGHT 1975

Como el anterior, obra de Nishikado. Fue innovador por introducir la "violencia", armas y recrear tiroteos entre humanos. Se jugaba con dos sticks, y se podía jugar solo o a dobles.



SPACE INVADERS 1978

La obra cumbre de Nishikado, un matamarcianos que abrió las puertas del videojuego al gran público. El juego era en blanco y negro: el tono verde se debía a filtros que se adherían a la pantalla.

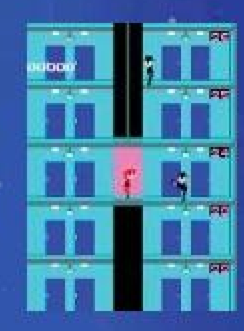
LUNAR RESCUE 1979

Aunque Nishikado lo diseñó, y se consideró secuela de *Space Invaders*, no tienen nada que ver. Aquí, rescatamos astronautas evitando asteroides, disparando a naves...



ELEVATOR ACTION 1983

Con un trasfondo de espionaje, esta mezcla de acción y plataformas nos retaba a encontrar documentos en el interior de distintos edificios.



THE LEGEND OF KAGE 1984

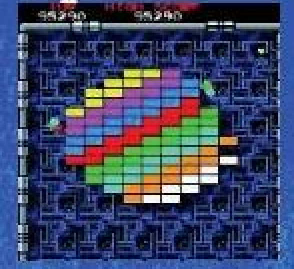
La acción ninja cobró sentido con este arcade, que recordamos por los enormes saltos de su protagonista, la posibilidad de trepar por árboles...





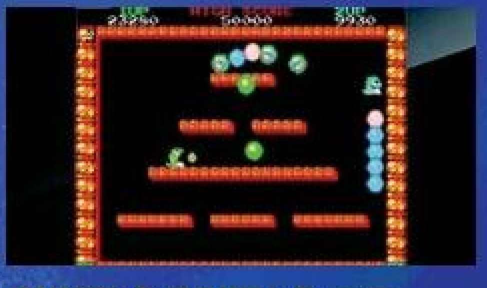
TIME GAL 1985

A la sombra del éxito de *Dragon's Lair*, que recaudaba dinero a patadas, no fueron pocos los que intentaron sacar su laserdisc interactivo. Éste destacó por su estética anime, los viajes en el tiempo...



ARKANOID 1986

Evolución de la idea de *Breakout* (Atari), con más power ups, más tipos de ladrillos y disposición de los mismos, una historia de fondo... y mucho más.



BUBBLE BOBBLE 1986

Una de las obras clave de MTJ (Fukio Mitsuji). Un arcade con 100 niveles que podía disfrutarse solo o con un amigo, controlando a los dragones Bub y Bob, que podían atrapar a los enemigos en pompas y encadenar su explosión para ganar puntos extra al limpiar al pantalla.



GLADIATOR 1986

Desarrollado por Allumer y editado por Taito, es recordado por sus combates de uno contra uno, en los que las armaduras y los escudos se deterioraban con los impactos.



DARIUS 1987

Tres pantallas CRT y un sistema de espejos crearon una de las primeras recreativas con imagen ultrapanorámica, a lo que se sumaba un cuidado sonido estereofónico que terminaba de meter al jugador en el universo de *Darius*, un matamarcianos con scroll horizontal y una ambientación marina, que, además, tenía varios finales, un desarrollo abierto y una gran banda sonora.



OPERATION WOLF 1987

La Uzi de su mueble era un reclamo irresistible, y disparar a todo lo que se movía en pantalla, más aún. Todo sea por salvar a los rehenes de los seis niveles.



RAINBOW ISLANDS 1987

De nuevo MTJ se sacó de la manga un plataformas tan único como genial, que, además, fue portado a todos los sistemas imaginables, en muchos casos con gran fidelidad.



RASTAN 1987

Con claras reminiscencias de Conan, este juego de acción y plataformas causó furor a finales de los 80. Su BSO sigue resonando en nuestros tímpanos...



PEQUEÑOS TESOROS DE COLECCIONISTA

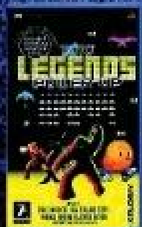
No es extraño que 45 años de historia hayan dado tiempo para tantas cosas...

> UN LEGADO DE LEYENDA

Como otras compañías, Taito recopiló su legado en dos volúmenes, *Taito Legends*, lanzados en PS2, Xbox y PC con versiones pixel perfect. También hay una versión para PSP, con algunos de sus mejores juegos.







> PEQUEÑAS JOYAS Y RAREZAS DOMÉSTICAS

1. **ARKANOID Y SPACE INVADERS EXTREME (DS).** Ambos se lanzaron, en Japón, acompañados por un accesorio (Paddle), que permitía jugar con un dial, como en los originales. No llegó a Europa, pero funciona con los juegos de aquí.

2. **BUJINGAI (PS2).** Apaleado en su día, pero valorado una década después, este hack and slash de clara ambientación asiática es uno de los grandes títulos exclusivos de consola creados por Taito.

3. **DENSHA DE GO!** El simulador de trenes por excelencia. Nunca ha llegado a Occidente, pero, si te haces con el mando y una buena guía, es una experiencia única.



» otras compañías japonesas, como Konami, fue una de las grandes suministradoras de software para MSX. La buena economía de Taito también le permitió convertirse en una de las primeras licenciatarias de Famicom (las lista empezó con Namco y Hudson, seguidas de Capcom, Konami y Bandai), lo que le supuso privilegios, como poder fabricar sus propios cartuchos (al resto los fabricaba Nintendo bajo pedido).

No contenta con todos estos logros, en 1985, Taito también empezó a operar con equipos audiovisuales, orientados sobre todo a salas de karaoke, negocio en el que seguiría años más tardes, creando máquinas recreativas de karaoke e incluso versiones domésticas.

En 1986, el grupo Kyocera compró acciones de Taito, que pasó a ser un miembro más de un tejido empresarial que tenía puesto el foco en la electrónica y la cerámica. Ese mismo año, Taito se reestructuró, acabando con dos viejas filiales de la compañía: Pacific Industries Ltd. (establecida para planificar y desarrollar los productos de Taito) y Japan Vending Machine Ltd. (comprada en los años 70 para impulsar su negocio en los parques de ocio). Estos cambios organizativos no impidieron que Taito siguiera siendo una potencia en los salones recreativos, donde continuaba súper prolífica, y encadenando no pocos éxitos: *Operation Wolf*, *Rainbow Island*, *Rastan*, *Chase HQ*, *The New Zealand Story*, *The Ninja Warriors*, *Superman*, *Syvalion*, *Puzznic*... Y eso sólo en los tres últimos años de los años 80 y sin contar los juegos de terceros distribuidos por Taito, como *Toki*.

LA TAITO DEL SIGLO XXI

A principios de los 90, Taito logró otro hito al hacerse con la licencia para crear videojuegos inspirados en las series de Hanna-Barbera ("El oso Yogi", "Los Picapiedra" o "Los Jetson"), todos ellos para el mercado doméstico. Eso no impidió que siguiera creando experiencias únicas, como la serie de simulación ferroviaria *Densha de GO!*, primero en los salones y luego en versiones domésticas para numerosos formatos, como WonderSwan.

En 2000, Kyocera completó la compra de Taito y ambas compañías se fusionaron, con el fin de prepararse para el nuevo milenio y orientar parte de su negocio a los juegos y servicios online. Ese año, Taito abrió su negocio a los juegos para teléfono móvil (no eran smartphones, pero, en Japón, contaban con terminales y servicios más avanzados).

En 2005, Square Enix compró el 93% de las acciones de Taito por 401 millones de dólares y, en 2006, se hizo con el control del 100%, con el objetivo de mejorar su margen de beneficios y potenciar su entrada en nuevos ámbitos. Los cambios que esta compra trajo de la mano fueron numerosos, desde la transferencia del negocio de los karaokes a Xing Inc. al cese de dos filiales, Taito Art Corporation (con negocios en el mundo de los seguros y las agencias de viajes) y Taito Tech. Co. (mantenimiento de salones recreativos). Sin duda, todos estos cambios favorecieron al auge de la plataforma recreativa Taito Type X, y que la compañía siguiera sorprendiendo con nuevas versiones de sus clásicos (el último *Space Invaders* se lanzó en 2017). Y esto sólo en los primeros 45 años... ■



TAITO WOWOW

En 1992, Taito mostró la que iba a ser su primera consola, WoWoW, con tecnología usada en las recreativas, CD y capaz de reproducir juegos vía satélite. El ingeniero al cargo, Yukiharu Sambe, reveló que la velocidad y la estabilidad para descargar juegos era insuficiente y, por eso, se descartó.



ネシカ クロス ライブ
NESiCAxLive

TAITO TYPE X

Es la tecnología de Taito más reciente para los salones recreativos japoneses. Corre sobre Windows y utiliza un servicio (NesicaxLive), desde el que los dueños de los salones se descargan los juegos sin tener que cambiar componentes. Actualmente utilizan esta tecnología compañías como Bandai Namco, Capcom, Arc System Works, SNK, Atlus, Square Enix, Takara Tommy...







THE NINJA WARRIORS 1987

Siguiendo la estela de *Darius*, Taito repitió esquema visual con tres monitores para crear un juego de acción 2D ultrapanorámico y con scroll lateral, que podíamos jugar solos o con un amigo. Aquí, el foco estaba en el combate cuerpo a cuerpo (podíamos lanzar shurikens), con dos ninjas robóticos creados para terminar con la tiranía del presidente de los EE.UU. en un futuro distópico. No era especialmente largo (cinco niveles), aunque sí algo dificililllo...

CHASE HQ 1988

¿Qué decir de las persecuciones policiales que terminaban estrellando nuestro coche contra el del delincuente? Que eran una delicia, y que dieron pie a varias secuelas...

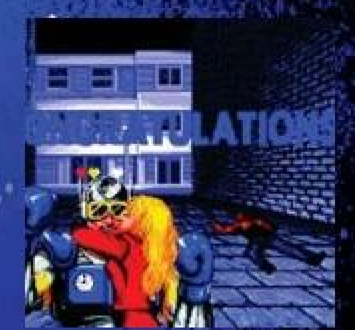
SUPERMAN 1988

Si Nintendo 64 tiene el peor juego de Superman, Taito tiene uno de los mejores. Un arcade con niveles de combate y disparo en los que usamos los poderes de Kent a placer.









THE NEW ZEALAND STORY 1988

Un plataformas protagonizado por un kiwi con la misión de salvar a su novia y sus amigos. Los niveles eran pequeños laberintos donde debíamos saltar, usar el arco... Es recordado por su colorido y su diseño.

VOLFIED 1989

La última recreativa creada por MTJ retomaba el concepto de *Qix* y los juegos de "comer pantalla". Todos los niveles tenían un gran enemigo con apariencia alien (acompañados de otros menores), que inundaban la pantalla de proyectiles, sin olvidar obstáculos que, una vez "comidos", nos daban power ups.

GALS PANIC 1990

Evolución "cochineta" de *Volfield*, en el que comer la pantalla nos va mostrando chicas ligeras de ropa. Eso sí, ojo con los enemigos...

SONIC BLASTMAN 1990

Una curiosa máquina en la que, como superhéroes, debíamos superar a puñetazos cinco situaciones (un robo, el ataque de un cangrejo gigante...) , golpeando una zona acolchada.









SPACE GUN 1990

Tras quemar todos los cartuchos de *Operation Wolf*, Taito nos llevó al espacio para seguir salvando rehenes... esta vez en una base espacial arrasada por xenomorfos. Por suerte, esta vez podíamos jugar con un amigo.

GRID SEEKER: PROJECT STORM HAMMER 1992

Otro interesante matamarcianos, que introducía los "grid", satélites al estilo *R-Type* que podíamos situar delante de nosotros para absorber los disparos enemigos (y, así, rellenar el indicador de bombas).

PUZZLE BOBBLE 1994

Bub y Bob volvieron para protagonizar un nuevo arcade, esta vez con la ya clásica mecánica de unir tres o más pompas del mismo color para que desaparecieran, pudiendo realizar tiros que rebotaran en la pared. Un vicio que sigue dando diversión hoy día.

RAYSTORM 1996

Uno de sus últimos grandes matamarcianos, que incluso fue adaptado a PlayStation y Saturn (y que tuvo versión en PS3 y XB 360). La gracia aquí estaba en la posibilidad de fijar hasta dieciséis enemigos con misiles.

EN 2006, SQUARE ENIX PASÓ A TENER EL CONTROL DEL 100% DE LAS ACCIONES DE TAITO





CAPCOM

LA CASA DEL MAMPORRO

En la primera mitad de los 90, el gigante japonés se hizo de oro con las peleas callejeras. Recordamos su legado.

Llámalo beat'em up, brawler o "yo contra el barrio". Si pasaste la infancia o la juventud en los recreativos, en los albores de la década de los 90, seguro que te dejaste la paga en un montón de arcades de peleas callejeras. Puede que Technos crease este subgénero en 1986 con el mítico *Renegade*, pero nadie supo sacarle tanto partido como Capcom. *Final Fight* dio el pistoletazo de salida a una colección de inolvidables placas recreativas, cuya popularidad acabó haciéndolas visitar (salvo contadas excepciones) los ordenadores y consolas de la época.

Fantasía y violencia por 25 pesetas

La fórmula era tan sencilla como infalible. Nos presentaban una selección de carismáticos personajes que podíamos controlar, en compañía de uno o varios amigos, a lo largo de una serie de niveles poblados con enemigos clónicos a los que medir el lomo de diversas y festivas maneras. Moneda tras moneda, íbamos aprendiendo los movimientos especiales de nuestro personaje favorito, las rutinas de los jefes y cada secreto de la placa hasta llegar a un punto en el que podíamos acabarnos la recreativa con una única moneda de 25 pesetas (bueno, eso algunos, porque otros siempre necesitábamos todo un saco). Lo curioso es que, incluso después de ver el final, acabábamos regresando a nuestros brawlers favoritos, ya fuera en los recreativos, ya fuera en sus conversiones domésticas, sólo por el placer de ejecutar otra vez el Pile Driver de Haggar o volver a vernos las caras con la Reina Alien. ¿Cuántas veces nos hemos acabado *Captain Commando* en Super Nintendo o en el MAME? Y, aun así, jamás serán suficientes.

El reinado de los brawlers empezó a decaer con la llegada del fenómeno *Street Fighter II*. Los fabricantes y los dueños de los recreativos no tardaron en darse cuenta de que los juegos de lucha "vs" daban mucho más dinero que los arcades "de toda la vida". Una persona habilidosa podía ocupar la máquina durante un cuarto de hora con una única moneda, pero los duelos entre dos jugadores garantizaban partidas cortas y una mayor recaudación por mueble. Aun así, el género brawler siguió dando guerra durante la primera mitad de la década de los 90, con títulos tan gloriosos como los que podéis ver en la siguiente página. Algunos regresaron en sucesivos recopilatorios, pero otros quedaron atrás, al caducar sus licencias. En cualquier caso, siempre nos quedarán los emuladores para disfrutar de una era inolvidable de los salones recreativos. ¿Hace una partidita?

EL **REINADO DE LOS BRAWLERS** EMPEZÓ A DECAER CON LA LLEGADA DEL FENÓMENO SFII

9 CLÁSICOS DE LA TOLLINA RECREATIVA

No están todos, pero, sin duda, es una buena selección de los mejores brawlers que salieron de la factoría Capcom. Desde el fundacional *Final Fight* hasta el pirotécnico *Alien vs Predator*.



FINAL FIGHT

ARCADE, SNES, MEGA CD, GBA 1989

No fue el pionero del subgénero brawler, pero, sin duda, es uno de sus más gloriosos exponentes. La odisea de Cody, Guy y el alcalde Haggar por las peligrosas calles de Metro City nos brindó algunos de los mejores momentos de nuestra infancia, tanto en los salones recreativos como en casa.



CAPTAIN COMMANDO

ARCADE, SNES, PS, PS2, PSP, XBOX 1991

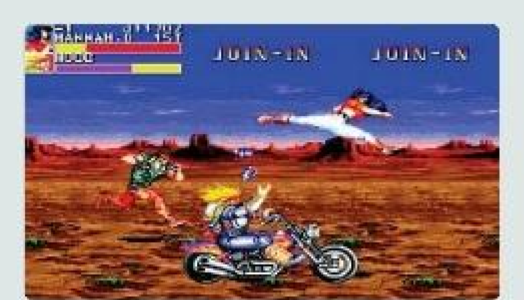
La mascota corporativa de Capcom USA acabó protagonizando su propia recreativa, una de las más populares de principios de los 90. Jamás podremos olvidar a su cuarteto protagonista, dentro del cual se incluían un bebé que pilotaba un mecha y un alien vendado como una momia. Glorioso.



KNIGHTS OF THE ROUND

ARCADE, SNES 1991

Capcom acertó de pleno al combinar mamporros y RPG en *The King of Dragons* (también lanzado en 1991) y en esta particular adaptación de la leyenda de los caballeros de la mesa redonda. A medida que subíamos de experiencia, nuestros tres héroes mejoraban su equipamiento.



CADILLACS AND DINOSAURS

ARCADE 1992

Todos nos acordamos más de esta recreativa que del cómic que la inspiró. Al caducar la licencia, nos perdimos la oportunidad de disfrutar en casa de las andanzas de Jack, Hannah, Mustapha y Mess. Dinosaurios y puñetazos. Combinación ganadora.



WARRIORS OF FATE

ARCADE, PSONE, SATURN 1992

"Tenchi wo Kurau", un popular manga de Hiroshi Motomiya, inspiró en 1989 *Dynasty Wars* y, tres años más tarde, *Warriors of Fate*, en el que la acción a caballo dio paso a las peleas a ras de suelo. La China de los Tres Reinos, en versión brawler. No se nos ocurre mejor modo de aprender historia.



THE PUNISHER

ARCADE, MEGA DRIVE 1993

Capcom se hizo con la licencia de El Castigador, que formó equipo con el no menos mítico Nick Furia (controlado por el segundo jugador). Tiroteos, onomatopeyas y un puñado de villanos clásicos extraídos de los tebeos, incluyendo a Kingpin, dieron como fruto una placa memorable.



D&D: TOWER OF DOOM

ARCADE, SATURN 1993

La fusión entre peleas y RPG alcanzó sus mayores cotas de genialidad con este brawler, que contaba con la licencia de "Dungeon & Dragons". En 1996, llegaría su secuela, *Shadow over Mystara*. Los dos formaron un apetitoso pack en Saturn, aunque, por desgracia, no salió de Japón.



ARMORED WARRIORS

ARCADE 1994

El hardware CPS II, el mismo utilizado en *Super SFII*, se puso al servicio de un juego de peleas protagonizado por enormes mechas. Al margen del vistoso diseño de los robots, la auténtica gracia radicaba en que podías acoplarte algunas partes de los brutos mecánicos que ibas derrotando.



ALIEN VS PREDATOR

ARCADE 1994

Otra jugosa licencia convertida en un festival del mamporro. En este caso, encarnando a una pareja de Predators o dos cíborgs humanos. Enfrente, nos esperaba un colorido desfile de aliens. La placa se basaba en el primer borrador de una película de "AvP" que acabó desechándose.



NACIMIENTO Y EXTINCIÓN DEL

Años 80: el mundo del videojuego está dominado por nipones y americanos. ¿Todo? No. Un pequeño estudio de irreductibles galos resistió al invasor...

Con una frase parecida a la de la izquierda, comenzaban todos los volúmenes de "Astérix y Obélix", sin duda el cómic galo más conocido en todo el planeta. Una frase que viene como anillo al dedo para ilustrar la historia de Infogrames, una compañía francesa que nació en junio de 1983 y que creció hasta convertirse en una de las más importantes del mundo del videojuego en la década de los 90.

Lo que quizá muchos no saben es que sus dos miembros fundadores, Bruno Bonnel y Christophe Sapet, eran amigos del instituto y fundaron la compañía con los beneficios que obtuvieron tras publicar un libro para introducirse en la programación en BASIC. Habían adquirido esos conocimientos porque Bonnell, que por entonces trabajaba en Thomson, aprendió a marchas forzadas (era ingeniero químico) porque formaba parte del equipo de ventas del microordenador TO7, el primero de Thomson. Se estima que ganaron unos 10.000 dólares, que fue el capital inicial de Infogrames.

¿SISTEMA PENE?

Infogrames no fue, en ningún caso, el primer nombre que barajaron para la compañía. De hecho, fue " Zboub Système", un juego de palabras con raíz argelina (de donde era originario Bonnell) y que, traducido, venía a significar algo como "sistema pene". Los abogados que gestionaban la formación de la empresa desaconsejaron el nombre y, así, de la unión de " informatique" y "programme", los que iban a ser los pilares de la compañía, nació Infogrames.

S

ARMADILLO GALO

La elección del armadillo como mascota tiene su explicación. Según el propio Bonnell, "el armadillo siempre ha sobrevivido a los cambios en su entorno, desde el derretimiento del hielo hasta las peores olas de calor. También queremos estar ahí en millones de años". Fue una poética declaración de intenciones que, por desgracia, no se pudo cumplir...

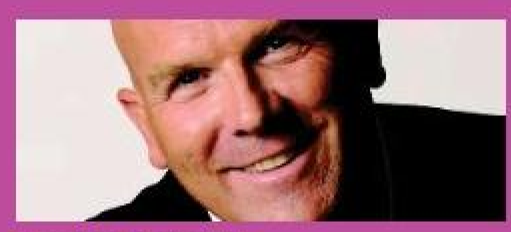
LOS PRIMEROS AÑOS

Las primeras oficinas estaban en Villeurbanne, a las afueras de la ciudad de Lyon, donde, según algunas fuentes, se les unió Thomas Schmider, el tercer miembro de Infogrames. El plan inicial era crear herramientas de programación... pero pronto cambiaron los planes y empezaron a diseñar sus primeros videojuegos: *Autoroute Highway* y *Le Cube Informatique*. En el reducido circuito de software de ocio, empezaron a labrarse ya un nombre.

Pero el mercado era tan pequeño y los inversores tan reacios a invertir en el incipiente mercado del videojuego, tan "nuevo" (según palabras del propio Bonnell en una entrevista a la revista *Time*, "entonces no era el mundo .com de ahora, y lo normal era que te preguntaran si era en serio"), que, a mediados de los años 80, Infogrames empezaba a necesitar liquidez para ser un proyecto viable. En su argumentario para convencer a accionistas y entidades bancarias, introdujeron la posibilidad de crear otro tipo de software no orientado al ocio, como software de contabilidad doméstica... Por suerte, la financiación llegó. »

LOS FUNDADORES

Infogrames nació oficialmente en junio de 1983 de la mano de dos visionarios, pero hay quien dice que pudieron ser tres...



BRUNO BONNELL
Nacido en Argel en 1958 (su familia tenía raíces catalanas), emigró a Lyon con 8 años. Estudió ingeniería química y economía y en 1983 se unió a Thomson, donde se introdujo en la informática.



CHRISTOPHE SAPET
Amigo de Bonnell, juntos escribieron un manual práctico para programar en BASIC. Con los 10.000 $ que ganaron con la publicación, fundaron la compañía, orientada a crear software.

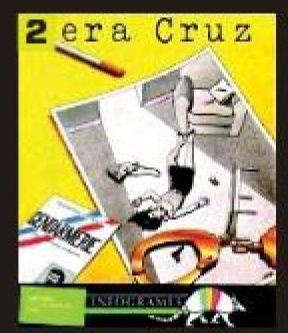


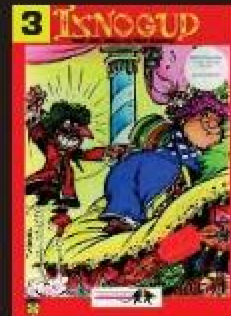
THOMAS SCHMIDER
No está claro si estuvo ahí desde 1983 o si se unió a ellos en 1984, pero fue también una de las figuras clave en los orígenes de Infogrames. Entre otras cosas, fue el director de estrategia.

LOS ORÍGENES DE INFOGRAMES

Infogrames iba a empezar desarrollando software de edición, pero sus intereses viraron pronto hacia los juegos. Entre sus primeros títulos, están *Autoroute Highway* (una suerte de *Frogger*) y *Le Cube Informatique*, con los que se hicieron un nombre (muchos de sus primeros juegos llegaron al ordenador Thomson TO7). Pero conseguir inversores para crecer no fue fácil, y los bancos no apostaban por un mercado que, según estimaciones, copaba un público entre los 5-13 años y no iba a crecer. Aun así, lograron fondos y crearon algunos de los títulos que más reputación le dieron, como el RPG *Mandragore* (CPC y C64) **1**, que se lanzó en 1984 en Francia y luego se tradujo al inglés. En 1985, llegó la aventura policíaca *Vera Cruz* (CPC y Spectrum) **2**, algo compleja para la época. En 1987, llegó *Iznogud*, el primer flirteo de Infogrames con el cómic **3**. Antes, en 1986, probaron suerte con la aventura point and click *L'affaire* (MSX, CPC, DOS...) **4**, y en 1987, con *Prohibition*, el arcade de tiros (CPC, ST, Spectrum, DOS...) **5**.





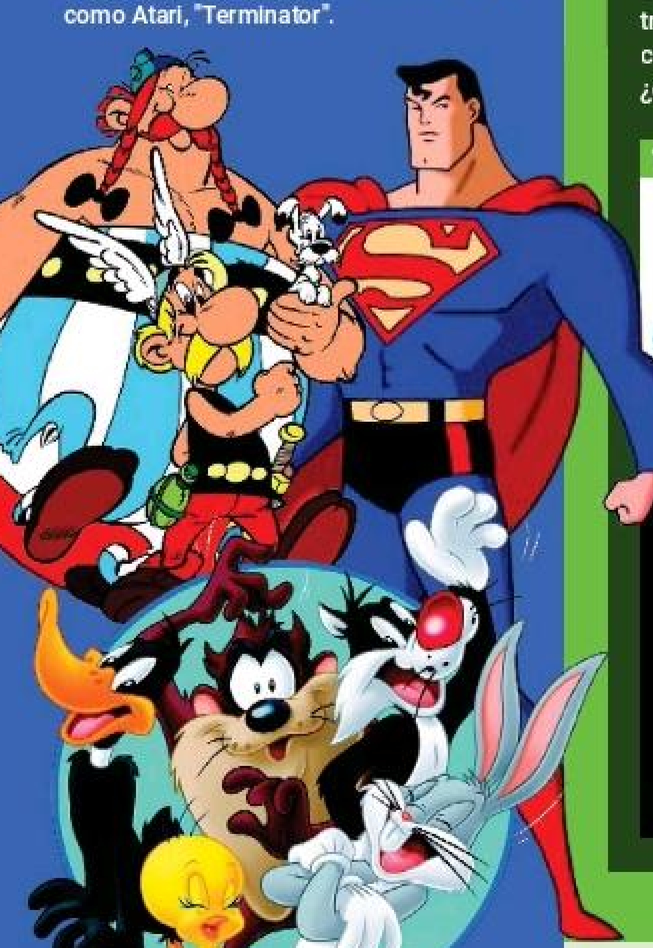


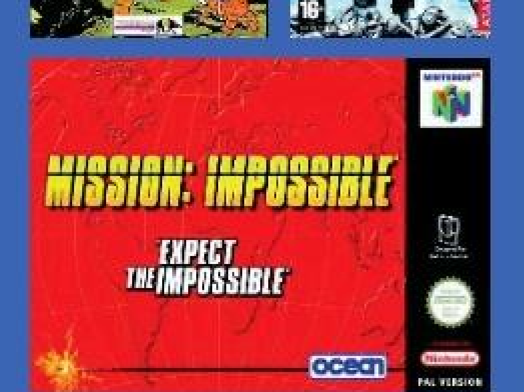




SIEMPRE LIGADOS **A LICENCIAS**

Desde sus primeros pasos, hasta sus últimos días (y tras convertirse en Atari), Infogrames siempre estuvo ligada a las licencias, sobre todo de obras del cómic franco-belga. La primera fue Iznogud, pero la que le dio la fama y unos buenos réditos fue Tintín (en concreto, *Tintín en la Luna*, de 1988). Ese título superó la barrera de los 100 millones de francos franceses en ventas, lo que situó a Infogrames en una cómoda posición para encarar la nueva década. No le hizo ascos a ninguna licencia: Astérix y Obélix, los Looney Toons, Spirou, Los Pitufos... Ni a los héroes americanos como Superman o licencias de películas como "Mission Impossible" o, ya como Atari, "Terminator".





CUANDO CRECER ES SINÓNIMO **DE COMPRAR**

OCEAN 1996

Este sello de origen británico comenzó su andadura en 1983, creando software para microordenadores como el ZX81, el ZX Spectrum o el VIC 20, aunque, tras la compra de su gran rival (Imagine), volcó sus esfuerzos en la edición. En 1986, lanzó *Batman* (ZX Spectrum, CPC. MSX...) 1, uno de sus muchos éxitos con licencia (después, firmó con Konami, Data East o Taito para convertir un montón de recreativas al mercado doméstico). También desarrolló aclamados simuladores para DOS, como *F-29 Retaliator* 2 y trabajó en numerosos juegos para consola, como *DOOM* para SNES 3. Con este pasado, ¿quién no estaría interesado en ellos?



GREMLIN INTERACTIVE, DMA DESIGN Y ACCOLADE 1999

1999 fue uno de los años más activos por parte de Infogrames, en cuanto a compras se refiere. Por 40 millones de dólares, compró *Gremlin Interactive*, otro veterano estudio conocido por la serie de arcades de velocidad *Lotus Esprit* 1. En el paquete también iba DMA Design, estudio que vendió a Take-Two (y que desarrolló los primeros *Grand Theft Auto*). Tal vez os acordéis de Gremlin por el plataformas *Zool* 2, el simpático juego de estrategia *Marranos en Guerra* 3 o la serie de juegos de fútbol *Actua Soccer* 4. Por su parte, Accolade, muy conocido por la serie *Test Drive*, fue una compra estratégica para tener más presencia en el mercado americano.









» Tal y como podéis leer en el cuadro de la página anterior, Infogrames fue una compañía bastante prolífica y, desde sus primeros días, creó juegos y títulos únicos. El RPG *Mandragore*, la compleja aventura policíaca *Vera Cruz* (en la que debíamos conectarnos a una red de ordenadores policiales), la aventura point & clic *L'affaire*, *Prohibition*...

Con la financiación, entre otras cosas, Infogrames pudo comprar los derechos para desarrollar videojuegos con licencia de Tintín. El que sin duda fue su primer gran éxito llegó en 1988: se estima que las ventas de *Tintín en la Luna*, entre todas las plataformas, superaron los 100 millones de francos franceses en apenas dos años. Con esta liquidez, Infogrames entró en la nueva década con más estabilidad y confianza, en parte respaldada por su aproximación y el éxito en las nuevas plataformas que, poco a poco, iban llegando al mercado.

TECNOLOGÍA Y VANGUARDIA

Aunque su vocación siempre fue el PC, desde su llegada a Europa tampoco les hicieron ascos a las consolas, como demuestra su respaldo a plataformas como NES o Game Boy. Especialmente en esta última, demostraron ser una superpotencia, gracias a su alianza con el estudio barcelonés New Frontier, que, poco después, pasaría a llamarse Bit Managers. Juntos, abastecieron a la portátil de Nintendo con un montón de contenido infantil basado principalmente en licencias, cosechando unas

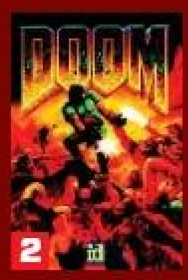
La estrategia de Infogrames cambió por completo en la segunda mitad de los años 90, con una intención muy clara: crecer para convertirse en el mayor editor del planeta. Este cambio de rumbo pasaba por la compra de algunos importantes estudios y editores de la época...

GT INTERACTIVE 2000

Quizá la compra más cara, e importante, para los años sucesivos de Infogrames. La adquisición se formalizó por un total 135 millones de dólares (más 75 de deuda que acarreaba GTi), con el objetivo de tener una red de distribución en EE.UU., además de reforzar el catálogo de juegos con algunos nombres importantes. Y es que, por aquella época, GT Interactive era sinónimo del irreverente *Duke Nukem* 1, de algunos de los shooters más importantes de id Software, como *DOOM* 2, de las irrepetibles aventuras de *Oddworld*, como *Abe's Oddyssee* 3, o la original y atípica aventura sobre ruedas *Driver* 4. Y eso sin contar éxitos como *Quake Tournament*, la serie *Deer Hunter* (que arrasaba en EE.UU.) y más.

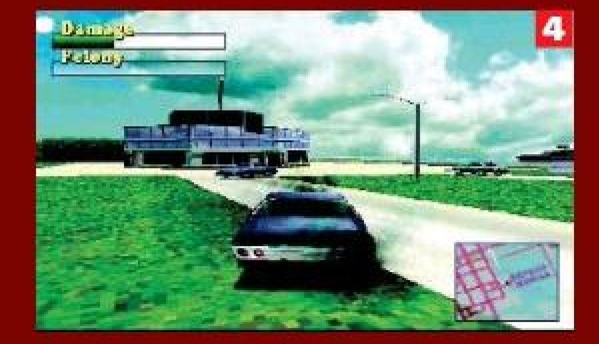


1



2


3



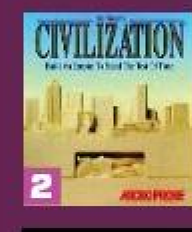
4

HASBRO INTERACTIVE (ATARI Y MICROPROSE) 2001

La última gran compra fue, en realidad, la adquisición de un amplio paquete, que incorporaba la consola monocroma (y algo "patatera") Game.com de Tiger 1, así como los activos de Hasbro Interactive, que incluían las compañías MicroProse (*Civilization* 2, *Rollercoaster Tycoon*...) y la legendaria Atari, con sus propiedades intelectuales, como *Centipede* 3, *Missile Command* o el clásico *Pong* 4. Este acuerdo, que le costó a Infogrames otros 100 millones de dólares, también le daba acceso exclusivo a desarrollar videojuegos con las licencias propias de Hasbro, de las que "Dungeons & Dragons" era la más atractiva, sin olvidar las de sus exitosas líneas de juguetes para niños, como Mr. Potato o Mi Pequeño Pony.

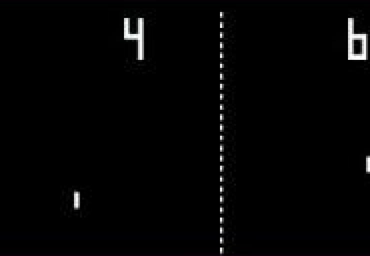


1



2


3



4

excepcionales ventas y unos más que notables logros técnicos (por ejemplo, lanzar algunos cartuchos multi-idioma en Game Boy).

El crecimiento de Infogrames también estuvo ligado al desarrollo tecnológico y a las evoluciones que iban llegando al mercado. Casi desde sus orígenes, fue una compañía que invirtió en investigación para crear sus propias soluciones y herramientas. Pero, a medida que el desarrollo de juegos iba requiriendo más recursos y tiempo, sus esfuerzos fueron menguando y se volvió más selectiva. Sirva como ejemplo otro de sus grandes éxitos de principios de la década de los 90: *Alone in the Dark*. El juego fue un enorme éxito en todo el planeta y puso el nombre de Infogrames en boca de millones de personas. Comenzó a desarrollarse en 1990, y no llegó al mercado hasta 1992, es decir, unos plazos y márgenes alejados de los que habían marcado sus primeras producciones. El éxito, sumado a esta mayor exigencia de recursos, hizo que Infogrames se replanteara parte de su estrategia y que no dedicara todos sus esfuerzos a la creación, sino también a la edición de juegos de terceros, algo que en los años 90 se empezó a estilar. Así, en 1993, la compañía francesa salió a bolsa y abrió la puerta al capital de terceros (por ejemplo, de grupos inversores como Chargeurs o de empresas como Philips Media). Estos inversores abrieron, además, la puerta a colaboraciones, como el juego de PC de gestión y estrategia *Marco Polo* o *Shaolin Road* (para el sistema CD-i de Philips). »

BIT MANAGERS, LA CONEXIÓN ESPAÑOLA



BIT MANAGERS

Conocido al principio como New Frontier, este estudio barcelonés, fundado por Isidro Gilabert, Alberto J. González, José Vila y Ángel Badia, colaboró estrechamente con Infogrames y se especializó en juegos con licencia, y sobre todo para portátiles.



ASTÉRIX

Su primer juego con licencia de cómic para Infogrames. Un plataformas para Game Boy y NES, en el que debíamos salvar a Obélix. Fue exclusivo de Europa.



LOS PITUFOS

Otro plataformas, esta vez con las creaciones de Pello, que salió primero en Game Boy, NES y Game Gear. Fue uno de los primeros juegos en tener multi-idioma.



ASTÉRIX & OBÉLIX

Bit Managers volvió a trabajar con licencia de Astérix en otras tres ocasiones. Ésta, la segunda, fue en 1995 y tuvo versiones para Game Boy y Super Nintendo.

LOS MEJORES JUEGOS Y SAGAS LANZADOS BAJO EL PARAGUAS DE INFOGRAMES


1989

SIM CITY

■ SIMULACIÓN ■ AMIGA, ST, MAC, DOS, CPC...

Incomprendida y rechazada por muchos editores, una de las primeras obras maestras de Will Wright y su estudio Maxis fue este atípico simulador, en el que debíamos crear y gestionar ciudades. Llegó al mercado en 1989, de la mano de Infogrames.


1992

ALONE IN THE DARK

■ SURVIVAL HORROR ■ PC Y 3DO

La obra maestra de Frédérick Raynal, y uno de los pioneros de los survival horror en 3D, llegó al PC en 1992 de la mano de Infogrames (Bruno Bonnell fue el productor). Su éxito y su influencia fueron tales que le siguieron varias notables entregas y fue la inspiración para que Capcom y otros se animaran con el género.


2003

CIVILIZATION III

■ ESTRATEGIA ■ PC

La tercera entrega de la aclamada saga de simuladores de Sid Meier y MicroProse dio un gran salto evolutivo con la tercera entrega, la primera creada por Firaxis y la única editada por Infogrames, al incluir por primera vez juego online en tiempo real (en vez de tiempos de espera entre turnos como hasta entonces).


1999

UNREAL TOURNAMENT

■ SHOOTER ■ PC, PS2 Y DREAMCAST

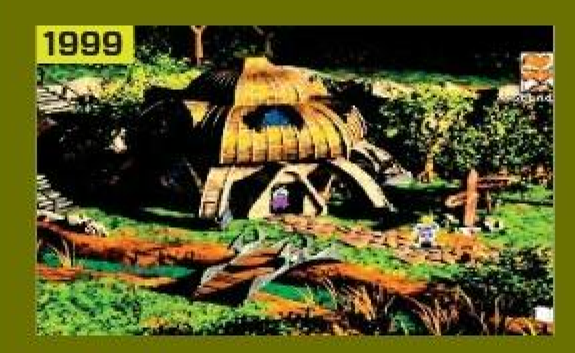
Para muchos, el mejor shooter online de los 90. Se lanzó para competir con *Quake III* y plantó cara a la leyenda de id. La versión de PC la lanzó GTi el año que fue comprada por Infogrames. Hasta *UTIII*, fueron cosa de Infogrames/Atari.


1999

OUTCAST

■ AVENTURA ■ PC

El estudio belga Appeal culminó una aventura única, por estética y ambientación, que Infogrames distribuyó mundialmente. Su concepto de juego flirteó con la libertad de los mundos abiertos, de modo que podíamos ir adonde quisiéramos en el planeta ficticio Adelphas.


1999

SILVER

■ ROL ■ PC Y DREAMCAST

En unos años en los que el rol en consola estaba dominado por *Final Fantasy*, destacó esta producción de Spiral House, distribuida por Infogrames y considerada por muchos medios como un "*FF* occidental". A pesar de sus discretas ventas, hoy en día es un RPG de culto.



ENTER THE MATRIX

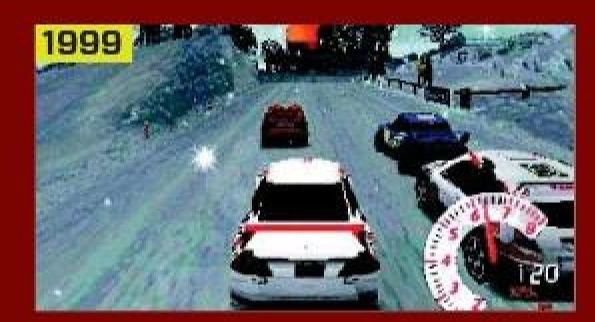
Lanzado el 15 de mayo de 2003, fue el primer juego de Infogrames bajo su nueva identidad, Atari, tras unificar ambas marcas bajo el nombre de la pionera compañía americana (el cambio de nombre se produjo una semana antes). Pese a las críticas, vendió 5 millones de copias, dejando claro que la apuesta por las licencias seguía siendo un pilar de la compañía.

» La llegada de los sistemas de CD y las tarjetas gráficas 3D volvió a abrir un nuevo mundo de posibilidades, en el que, de nuevo, Infogrames volvió a ser pionera: como el mercado multimedia francés era bastante pequeño, compró la empresa belga Compagnie Luxembourgeois de Telecommunication para lanzarse a la conquista del mercado alemán, que ofrecía más posibilidades y era mucho más grande. Fue el primer paso en la agresiva política de expansión que marcaría la segunda mitad de la década de los 90.

A LA CONQUISTA DEL MUNDO

Aunque, tras todos estos logros, Infogrames era una compañía rentable, y estaba por delante de otras compañías galas como Ubisoft o Cryo, aún estaba a años luz de los niveles de ingresos de Electronic Arts y otros colosos del sector. En parte, porque su presencia en EE.UU. era anecdótica. Por eso, entre 1994 y 1995, y con el beneplácito de los inversores, Infogrames se lanzó a una agresiva campaña en la que compró numerosos estudios y distribuidores para incrementar su cartera de lanzamientos y mejorar su red de distribución en Estados Unidos. Empezó por la mítica Ocean en 1996, que también tenía ramificaciones en EE.UU. y licencias como *Batman*, *Jurassic Park*, *Terminator*... En 1997, el 70% de los beneficios provenía de fuera de Francia. En 1997, Infogrames se fusionó con Philips Media, impulsando así su liderazgo a nivel europeo. Las compras siguieron en 1999, con

En sus treinta años de historia, bajo el nombre de Infogrames o tras su reconversión a Atari, la compañía de Bruno Bonnell permitió que muchas obras únicas llegaran a nuestras manos. He aquí diez de las más laureadas y recordadas, aunque hubo muchísimas más...



1999

V-RALLY

■ VELOCIDAD ■ PLAYSTATION

Desarrollado por Eden Studios y editado por Infogrames, fue el gran rival de *Colin McRae Rally*, para muchos el mejor simulador de rallies en consola. Sin embargo, el juego de Infogrames contaba con algún as en la manga, como un modo para dos jugadores a pantalla partida. De su éxito, nacieron dos secuelas (y *V-Rally 4* está en camino).



1999

HEART OF DARKNESS

■ AVENTURA ■ PLAYSTATION Y PC

El gran Éric Chahi, responsable de *Another World*, creó esta excepcional aventura de plataformas y acción junto a Amazing Studio. De su distribución europea se encargó Infogrames, y dejó una profunda huella gracias a su estética, su banda sonora orquestada y su elevada dificultad.

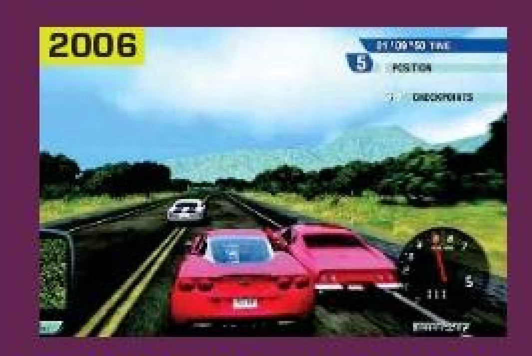


2000

LOS AUTOS LOCOS

■ VELOCIDAD ■ DREAMCAST, GBC, PLAYSTATION Y PC

Infogrames permaneció fiel a su pasión por las licencias y, en el año del "efecto 2000", se sacó de la manga un arcade de velocidad en la línea de *Mario Kart* (con power ups, atajos...), pero con "Los Autos Locos". En Dreamcast, el cel shading dejó una recreación casi perfecta de la serie.



2006

TEST DRIVE UNLIMITED

■ VELOCIDAD ■ PS2, XBOX 360, PSP Y PC

Infogrames adquirió Accolade en 1999, conocidos sobre todo por la licencia *Test Drive*. Infogrames y Eden Studios, ya bajo la marca comercial de Atari, recuperaron la marca para crear un gran (y recordado) juego de velocidad en mundo abierto.

Shiny Entertainment, el estudio de Dave Perry (que era propiedad de Interplay), y Gremlin Interactive... aunque cometió el error de vender su estudio DMA Design a Take-Two y, con ello, la posibilidad de ser haber sido la dueña de *Grand Theft Auto*. Los siguieron Accolade, por su importante red de distribución en EE.UU. (con acceso a más de 18.000 tiendas), y GT Interactive, también con una fuerte red de distribución y un creciente catálogo de juegos triple A. La última compra de peso fue Hasbro Interactive, la división de videojuegos de la juguetera. En este último lote, iba también la marca de Atari. Infogrames lanzó juegos bajo su propio sello y el de Atari, hasta el 7 de mayo de 2003, cuando unificó ambas compañías bajo la marca Atari, mucho más reconocible en el mercado americano. Se puede decir que, ese día, Infogrames dejó de existir... aunque su actividad continuara durante diez años más.

LA ÚLTIMA DÉCADA

A partir de 2003, comenzó una reestructuración que culminó con el cierre de varios estudios (MicroProse), la venta de IP (como la de *Civilization* a Take-Two) y estudios como Shiny, la venta de nuevo a Hasbro de los derechos de sus creaciones, la pérdida de los derechos para editar *Unreal Tournament*... En abril de 2007, tras veinticuatro años al frente, Bonnell (hoy diputado en Francia) dejó la compañía, que resistió otros seis años más hasta que se declaró en bancarrota, pero siempre muy lejos del brillo del pasado. ■



1996

TINTÍN EN EL TÍBET

La creación de Hergé volvió en 1996 con una aventura plataformera. Bit Managers realizó las versiones de Game Boy y Game Gear. Y, en 1997, *Tintín y el Templo del Sol*.



1998

SILVESTRE Y PIOLÍN

El gato y el canario más famosos de la animación también tuvieron aventura isométrica en Game Boy (que, además, fue el primer juego de Bit Managers en GB Color).



2000

RADIKAL BIKERS

En el año 2000, adaptaron a PlayStation la máquina recreativa homónima de Gaelco. Es, quizá, uno de sus trabajos más queridos y recordados en nuestro país.



2000

RONALDO V-FOOTBALL

En 1999, en plena fiebre futbolística (había bastantes más simuladores que ahora), se encargaron de adaptar a GB Color el juego de fútbol oficial de Ronaldo. No ha llovido...



2002

LA VENGANZA DE LOS PITUFOS

En 2002, lanzaron sus primeros y últimos juegos para Game Boy Advance bajo el paraguas de Infogrames. Este plataformas de Los Pitufos fue su último trabajo juntos.



La Overkal y sus controladores. Nótese el acabado en "madera", todo un clásico de los 70.

OVERKAL

LA PRIMERA CONSOLA EUROPEA DE LA HISTORIA ERA ESPAÑOLA

Cuando fui consciente, por primera vez, de la existencia de una desconocida máquina fabricada en España llamada Overkal me prometí a mí mismo que llegaría hasta donde hiciese falta para sacar a la luz el máximo posible de información sobre ella. Esta es la crónica personal de tres años tirando de finos hilos, de llamadas, de correos y de callejones sin salida con el fin de desvelar qué se esconde tras la Overkal, la primera consola europea de la historia.

Por Marçal Mora





▶ ***ARRIBA:*** *Escaneando este código QR podrás ver la Overkal en funcionamiento.*

▶ ***DERECHA:*** *El frontal de la caja de la Overkal trae consigo una explicación completa sobre la misma.*

LOS PRECEDENTES

En 1966, Ralph H. Baer[1] se encuentra en Nueva York, esperando a alguien (no recuerda a quién) sentado en unos escalones en el exterior de una terminal de autobuses. La idea de jugar a juegos usando un televisor doméstico vuelve a su cabeza. Y vuelve porque ya había estado allí.

En un trabajo previo en Loral[2] sugirió esa misma idea pero la respuesta fue que lo olvidase, que no tenía tiempo para eso. Pero ahora está en Sanders[3] y la idea vuelve. Recuerda que al día siguiente llega a su oficina, se sienta, y escribe un documento de cuatro páginas[4].

Ese documento, sin hablar de interactividad, pondrá las bases de todo lo que vendrá más tarde: conectar algo a un televisor y jugar a juegos con el sistema. Unos días más tarde, Baer pone a un técnico a construir el juego de televisor #1. No lo llaman así, pero eso es. Una demostración de cómo poner un punto en pantalla, moverlo y darle color. Una vez hecho esto, nada pasará durante meses (comunicación personal en Oral History of Ralph Baer, 12 de octubre, 2006).

La historia que lleva desde la aparición de la Brown Box (primer prototipo) entre 1967 y 1968 hasta el lanzamiento comercial de la Magnavox Odyssey en agosto de 1972 es fascinante y una lectura obligada, pero no es este el objetivo de este artículo. El propio Ralph H. Baer la cuenta con todo tipo de detalles, pruebas y documentos en su libro seminal Videogames: In the Beginning (Baer, 2005). Y lo más importante, lo hace sin pelos en la lengua.

A Baer le debemos mucho más que la Odyssey. Sí, por difícil que parezca, le debemos más que la primera consola de la historia. A Baer le debemos, directamente, la historia. Ingeniero meticuloso como pocos, anotó fechas, datos y pensamientos de todo el proceso creativo y comercial. Su libro es un documento único, ejemplar. Gracias a él disponemos del génesis del entretenimiento electrónico sin incertidumbres, sin dudas, sin polémicas.

Y también gracias a él todo esto está disponible tanto a la vista pública como en el Smithsonian National Museum of American History, al que donó sus unidades de prueba, sus modelos de producción, sus notas y sus esquemas en 2006. Los archivos están guardados en el mismo museo que incluso, en 2014, el año de la muerte del genio, se encargó de preservar su taller al completo, habitación que a día de hoy preside el ala de innovación del Smithsonian.

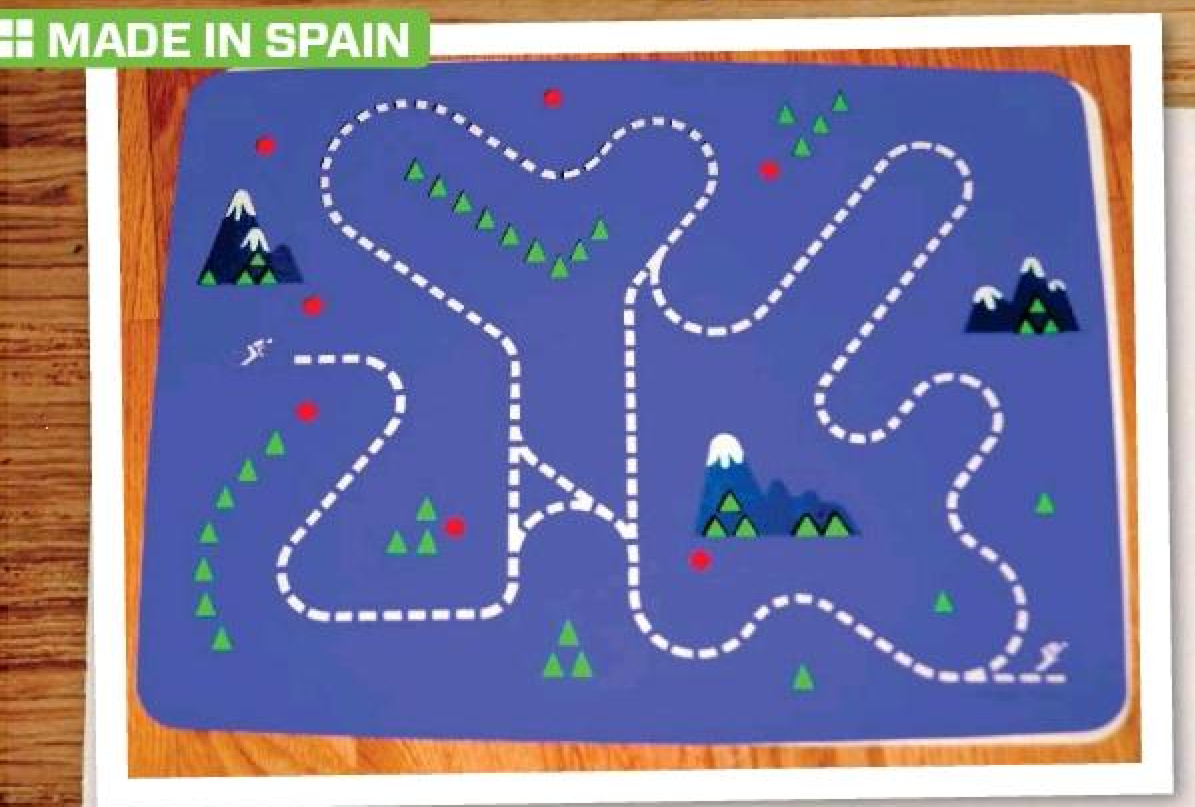
LA ODYSSEY FUERA DE ESTADOS UNIDOS

Magnavox Odyssey pasará a la historia como la primera consola doméstica y varios centenares de miles de americanos tendrán una en sus casas. La Magnavox Odyssey también se exporta a varios países, entre los que no está España. Alemania, por ejemplo, recibe su adaptación de mano de ITT Schaub-Lorenz que la vendió a finales de 1973 con el nombre de Odyssee. Pero, ¿qué pasa en España?

Pues, ciertamente, algo curioso. Lamentablemente no se sabe quién, pero alguien entra en contacto con la Odyssey. Alguien experto en electrónica, capaz de entender el interior de esa máquina, capaz de emular a Baer. Hay al menos tres clónicas conocidas de la Odyssey. Una en Argentina (Telematch de Panoramic), otra en Suecia (Kanal 34) y una en España, llamada Overkal. Y la Overkal, el clon español, es a la vez la más temprana y la más curiosa de todas ellas. En las palabras del propio Baer:

"Sea como sea, esta es una unidad interesante obviamente diseñada por alguien que sabía lo que hacía, un diseño pirateado con interruptores en vez de cartuchos. Me gusta la idea, si hubiese puesto más interruptores hubiese podido usar no tan sólo todos los juegos de Odyssey sino que incluso más. ▷

1. **Ralph Henry Baer** (nacido Rudolf Heinrich Baer, 8 de Marzo de 1922 – 6 de diciembre de 2014). Inventor de la Magnavox Odyssey y padre de la consola doméstica y los juegos mostrados en una pantalla de televisión.
2. **Loral Corporation**, empresa de defensa fundada en 1948 y desaparecida en 1996, especializada en radares.
3. **Sanders Associates**, empresa de defensa fundada en 1951 y vendida en 1986, especializada en electrónica.
4. **Disponible en** http://www.ralphbaer.com/video_game_history.htm.



▶ *Una de las transparencias que se podía colocar en el televisor. En este caso, Ski.*

La existencia de tan pocas fuentes hace que verificar la información sobre la consola sea una quimera. Sin ir más lejos, el propio Winter menciona en su página que la Overkal disponía de siete juegos, cuando la caja anuncia claramente que son ocho.

Pero claramente no era ese el objetivo, que era hacer algo vendible… igualmente, ¡listo pero un freak!" (Comunicación personal a Winter, 1996).

David Winter, de hecho, tiene mucho que ver con todo esto. A principios de los 2000, Winter se dedicaba a escribir a los propietarios de clones de Pong para comprar sus artículos. En uno de estos intercambios, contactó con un madrileño que había comprado una en El Rastro. La elevada cantidad de dinero que le dio para comprarla sorprendió a más de uno y empezó la curiosidad sobre la máquina. Overkal es un sistema raro y desconocido. Se cree que data de 1973 (lo que lo convertiría en la consola europea más antigua de la historia[5]), pero no hay fecha oficial de lanzamiento ni documentación que la confirme. Por no haber, no dispone tampoco de ningún tipo de licencia de Magnavox. Lo que voy a contar es una historia que empieza en 2013 cuando, al investigar para dedicar un artículo a la Magnavox Odyssey, me topé con la enigmática Overkal. Tres años de frustración y una amarga conclusión, testimonios y buenas personas que han ayudado hasta dónde han podido y con las que estaré siempre en deuda. Esta historia es, en gran parte, suya. ¿Me acompañan?

LA OVERKAL

El 3 de abril de 2013, tras publicar el mencionado artículo, recibo un correo electrónico de alguien llamado Fernando. En él me cuenta que, tras leer el fragmento dedicado a la Overkal – muy limitado por aquel entonces – quería añadir algunos detalles. Él era propietario de una unidad, comprada hacía aproximadamente 40 años, en perfecto estado y que funcionaba. Según él, solo había perdido los billetes para jugar a la ruleta. Además, me contaba que llevaba un año peinando Internet en búsqueda de información y otras unidades y que había identificado unas siete. Se ofrecía a aportarme información y, además, me daba un par de pistas: la consola fue comprada en El Corte Inglés y su pegatina con el precio tenía un número de cuatro cifras que no era capaz de leer.

Fuese como fuese, ese correo despertó mi curiosidad. Una consola que podría ser la primera consola hecha en Europa de la historia. Que, además, era española. Que Baer consideraba interesante. Que fue vendida en sitios como El Corte Inglés, al acceso de cualquiera. Y de la que, por no saber, no se sabía ni el precio.

El 13 de abril visité a Fernando que, por casualidad, era prácticamente vecino. Ante mí, una Overkal en buen estado estético con su caja y sus manuales, listos para ser explorados.

LA MÁQUINA Y SUS JUEGOS

La Overkal tiene un parecido más que razonable a la Magnavox Odyssey, lo que parece confirmar que se trata de un clon en toda regla. No obstante, se vendía en El Corte Inglés – algo que no deja de ser curioso teniendo en cuenta su posible carácter pirata, pero tampoco sorprende – y tiene algunas diferencias estéticas. Sus creadores debieron haber probado la Magnavox Odyssey, puesto que eliminaron dos de sus debilidades: uno, los cartuchos de jumpers, sustituyéndolos por un inteligente sistema de interruptores; y dos, los mandos, que estaban permanentemente conectados a la consola, evitando la problemática que tenía la Magnavox Odyssey original con los contactos. Los mandos son idénticos; de hecho, sólo traducen el texto. Ambos tienen el mismo tacto, el mismo peso y el mismo sistema de apertura. Es algo particular, puesto que uno diría que parecen incluso del mismo fabricante, cosa que, probablemente, no tenga demasiado sentido, pero quién sabe.

La existencia de tan pocas fuentes hace que verificar la informa-

5. **Anticipándose** a la Home TV Game de Videomaster (UK), de 1974.
6. **Caja**, habitualmente metálica, usada para conmutar distintas entradas (en este caso, consola y televisor).

ción sobre la consola sea una quimera. Sin ir más lejos, el propio Winter menciona en su página que la Overkal disponía de siete juegos, cuando la caja anuncia claramente que son ocho: carreras espaciales, esquí, tenis, tenis de mesa, persecución, fútbol, ruleta y ataque submarino.

Curiosamente, la Overkal difiere de la Odyssey en varios puntos:

- **USA BOTONES**, en vez de cartuchos de contactos, para seleccionar el juego.
- Solo dispone de **OCHO JUEGOS**.
- **NO TENÍA RIFLE DE LUZ**. No está claro cuál es el motivo, aunque podría ser por coste. No tendría sentido que fuese por desconocimiento, ya que la Odyssey tenía referencias al rifle y sus juegos en el manual de la consola.
- **LOS MANDOS DE CONTROL** de la Overkal van conectados directamente a la placa. En la Odyssey se podían quitar y poner. En este caso iba a beneficio del propietario, porque en la Odyssey original los conectores se dañaban con relativa facilidad.
- **LA CIRCUITERÍA** es increíblemente similar a la Odyssey, incluso algo más elegante, con las adaptaciones necesarias para la conexión a las televisiones españolas. Y aunque tenga una conexión directa por antena mantiene la switchbox[6] original, algo que se supone que es por si algún televisor mantenía una entrada distinta.

EL PRECIO Y SU VENTA

Una de las cuestiones que parece poder definirse ya es el precio. Un folleto adquirido por un amable usuario, Adrián Morcillo (comunicación personal, 17 de junio, 2015), que anuncia la Overkal como "el tercer canal" – se entiende que tras la uno y la dos de Televisión Española, únicas disponibles en esa fecha – arroja luz sobre un tema clave, el coste. Pagada al contado, la Overkal se podía obtener por 9.400 pesetas, a las que se debería añadir 150 pesetas por el envío. La opción a plazos permitía una entrada de 2.490 pesetas con ocho mensualidades adicionales de 995 pesetas cada una (lo que daría un precio completo de 10.450 pesetas), más el envío. Así pues, la Overkal estuvo disponible a través de la compra por correo. Como mencioné antes, también estaba disponible en El Corte Inglés. Los dos ejemplares identificados como comprados allí arrojan dos precios distintos, pero coherentes con el resto de datos. La máquina de Fernando muestra un precio ininteligible que, por la forma, podría ser o bien 8.000 o bien 9.000 pesetas que, teniendo en cuenta su compra al contado en los grandes almacenes, se parecería a las 9.400 pesetas mencionadas anteriormente. Otra imagen, de una subasta antigua, arroja otro precio: 5.900 pesetas, escritas a mano, en el formato habitual de las liquidaciones de producto o inventario de El Corte Inglés. Como referencia, 10.000 pesetas en 1974 equivalían, aproximadamente, a dos veces el salario mínimo.

PROMODISA (PROMODIS S.A.)

El folleto, además, dejaba bien claro que una empresa llamada Promodisa era quién vendía la Overkal por correo. Tras una búsqueda intensiva localicé una compañía, llamada Promodis S.A, que por fechas (fundada a finales del 73) podía cuadrar. Tras llamar al registro mercantil con el NIF correspondiente, me comunicaron que solo había dos apuntes sobre la misma: su creación y su disolución. Tras una petición formal (y pasar por caja) me hice con copias de dichos documentos. La información presente en ellos contenía datos interesantes.

Primero, y quizás más importante, era la empresa que buscaba. Fundada el 19 de noviembre de 1973, su principal actividad era la "promoción y venta directa de todo tipo de artículos de consumo mediante venta directa a través de correo, operaciones de reparto y cualquier otro tipo de servicio o distribución". Así que había dado en el clavo, aunque eso tenía algo positivo y algo negativo. Positivo fue conocer a quién seguía vivo de dicha empresa (o mejor dicho, de su matriz). Negativo fue darme cuenta, enseguida, que Promodisa tenía poco que ver con la Overkal, más allá de haberla vendido puntualmente. Intenté contactar con varios de los nombres, pero se trataba de personas, ya mayores y retiradas, de la más alta élite barcelonesa. Contactos con las editoriales implicadas, con los servicios del Parlament de la Generalitat, con las asociaciones de exparlamentarios… sin resultado. Al final, siempre lo mismo. Uno tuvo que tirar de contactos para llegar a uno de los nombres; nombre que me contó todo lo que sabía.

Y es que la historia que hay detrás de Promodisa es tan fascinante como representante del mundo editorial de la España de los 70. La conocida Editorial Seix-Barral, fundada en 1911 como empresa de artes gráficas y refundada por Victor Seix y Carlos Barral en 1955, estaba en plena ebullición. Múltiples empresas fueron creadas bajo el paraguas de Seix-Barral en esa época; según me contaba el único representante de la lista de nombres que pude entrevistar, más de cuarenta. Mi fuente, de 82 años de edad, no fue capaz de recordar nada sobre ▷



► *El folleto de venta de la Overkal anunciaba entretenimiento y distracción para la familia.*



▶ *ARRIBA: La casa que vende más barato vendía la Overkal a 9.000 pesetas. (Extraído de La Vanguardia del 24 de noviembre de 1974).*

▶ *DERECHA: La clónica argentina, Telemach de Panoramic.*

Promodisa, y eso que figuraba como uno de los fundadores. No era falta de memoria; él recordaba cantidad de detalles históricos impresionantes, además de poseer una biblioteca y registros de muchas de las cosas que había hecho, sino que era más cuestión de importancia: Promodisa tuvo muy poca relevancia entre esas más de cuarenta empresas. Viniendo de alguien que había tratado, amistosamente, con Allende y Neruda, por citar algunos nombres, era comprensible. Sí recordaba, por ejemplo, Métodos Vivientes, una empresa que dedicaron al aprendizaje de idiomas y que dio buenos resultados. Sin embargo, un nombre le venía a la cabeza: el de un argentino judío, llamado Jacobo Muchnik, editor y bon vivant, según él, que tenía ojo para los negocios. Muchnik, que falleció en 1995, podría ser un buen vínculo porque, curiosamente, otra de las clónicas de la Magnavox Odyssey, la Telematch de Panoramic, era argentina. Tampoco tiene ni fecha ni precio conocidos, pero usa un sistema de botones sospechosamente parecido al de la Overkal. Es un vínculo débil, sin duda, pero el mundo parece demasiado pequeño como para que no tenga relación.

Volviendo a Promodisa, tras una hora de conversación con mi fuente llegué a dos conclusiones: una, la lista de fundadores era la habitual para todas las empresas del grupo, empresas que no controlaban en persona y, por lo tanto, de las que sabían poco, especialmente en el caso de la corta vida de Promodisa. Y dos: que, tristemente, la cosa estaba fea. Los dos que seguían vivos tenían más de 80 años. Otros, como Joan Reventós (fundador del PSC, diputado, senador e incluso presidente del Parlament de Catalunya), habían fallecido hacía años. La pista de Promodisa me dio una hora de conversación y aprendizaje con un amable señor mayor cuya experiencia estaba a años luz de la que yo tendría nunca y la sensación de que la historia se nos escapaba por momentos y que lo hacía para no volver.

LA FECHA

El punto más importante en la investigación que nos ocupa es seguramente el más complicado. Tras la publicación de un artículo dedicado a lo que había averiguado hasta el momento sobre la máquina, el 14 de abril de 2013, me llegaron comentarios y correos de dos tipos. Uno, los que me querían vender una Overkal, siempre a precios populares. Dos, los que aportaban datos y pistas de interés. De los segundos hubo de todo, entre ellos el anterior de Adrián arrojando luz sobre el precio, pero también quién afirmaba que la fecha era 1973 por el depósito legal presente en el manual de instrucciones (B 54.487-73). En primer lugar, hay que tener en cuenta que ese número corresponde al manual, no a la consola. El citado depósito legal nos da, en realidad, dos otras pistas. Una, la B, que indica que fue registrada en Barcelona. Dos, el 73, que indica que lo fue en 1973. No obstante, eso es solo un hito inferior; es decir, la consola es, como mínimo, de 1973 pero eso no implica que apareciese en ese año, podría ser más tardía. Contacté con el registro y su respuesta fue que esa información no estaba digitalizada, así que lo tenían que buscar a mano. Tocaba esperar.

Por otro lado, una búsqueda exhaustiva en las hemerotecas disponibles arroja varios datos interesantes. Quizás el más destacado sea la aparición de un anuncio de Almacenes Capítol (también conocidos como Almacenes Alemanes, en Barcelona, desaparecidos en el 82) en la página 2 de La Vanguardia del 24 de noviembre de 1974, anuncio que se repetiría de nuevo el 1 de diciembre y que habla claramente de la Overkal y de su precio: 9000 pesetas. Dato que casa perfectamente con los precios vistos anteriormente y que, además, nos indica que no se trataba de ninguna liquidación. ¿Qué aporta esto? Pues que estamos hablando de campaña de Navidad de 1974. Anteriormente no hay referencias y, lógicamente, tampoco las hay en los anuncios de los almacenes de 1973.

Por otro lado, el testimonio de Tatiana Delgado y sus padres (comunicación personal, 29 de abril, 2015) llevan a otra fecha muy representativa. Como regalo por hacer



▶ *La Overkal tiene seis botones en la parte frontal que la distinguen de la Odyssey.*

La pregunta real tras todo esto es: ¿cuánta historia se ha perdido? Es duro, pero hay épocas, máquinas, juegos, artefactos que ya están en fase de mitigación de daños.

la lista de boda en El Corte Inglés recibieron de regalo una Overkal. Si la boda fue en julio de 1974, entonces la Overkal debe estar fechada antes de julio; probablemente no mucho antes, pero sí dentro de la ventana que nos abre este dato.

¿Qué me permite semejante afirmación? Aunque parezca mentira, los anuncios de ofertas de empleo de la época. Primero, el manual contiene un dato que veremos más adelante y es la dirección del servicio técnico central, en Barcelona. Capità Arenas 21-25, dice. Pues resulta que, entre abril y mayo de 1974, multitud de anuncios que en La Vanguardia buscaban técnicos de TV para reparaciones a domicilio lo hacían desde esa dirección. Así, es muy probable que tuviese algo que ver con la conformación de ese servicio técnico. Con eso digo, sin posibilidad de afinar más, que la Overkal apareció entre abril y junio de 1974. El otro anuncio interesante es de Promodisa, que en septiembre de 1974 buscaba director comercial. Así que, dado que sin director comercial era poco probable que estuviese en funcionamiento activo, es deducible que Promodisa fue más tardía que El Corte Inglés en la distribución de la consola.

Otros datos interesantes a tener en cuenta: la Overkal no aparece en los catálogos del Sonimag ni del 73 ni del 74. La no aparición en la muestra más importante de Sonido e Imagen de la época (ni en el SIMO, dicho sea de paso) de la primera videoconsola que pisaría España (y Europa) es significativa y lo es, más que nada, para tener clara la poca importancia que se le dio a semejante aparato. Probablemente considerado más un juguete o un experimento que una revolución, quedó oculta tras la fiebre del momento: la televisión en color.

FABRICANTE

Quizás sea aquí, en el fabricante, donde la incógnita seguía siendo mayor. En una página del manual, una serie de números de teléfono y direcciones de las principales ciudades españolas nos hacían pensar que la empresa fabricante podría tener relación con ellos. Algunos sitios mencionan "I.S.S.A." como fabricante, pero esas iniciales no parecen llevar a ningún sitio. Posiblemente sean iniciales de otra cosa o abreviación de un nombre corporativo, pero es, por ahora, un callejón sin salida. Los números de teléfono, en general, llevan a números desaparecidos o a tiradores de cartas del Tarot. Pero es aquí donde una extraña coincidencia, de la que solo tenía pruebas circunstanciales, tiene lugar. Atentos, que vienen curvas.

Primero, una red de más de veinte servicios técnicos por las principales capitales de España no es poca cosa (ni en 1974 ni hoy). Así, la propiedad de los mismos debería ser de un fabricante con entidad. Segundo, ¿y si buscamos por Overkal? Aparecen mencionados unos modelos de radios, de mitad de siglo, con ese nombre de modelo. El fabricante era Inter Electrónica (o Internacional de Radio y Televisión), fundada en Barcelona en 1948. Curiosamente, a lo largo de su historia fabricaron receptores de radio, tocadiscos, magnetófonos y… televisores. ¿Sería tan raro que un fabricante de televisores hubiese fabricado también una consola para conectarla a los mismos? ¿A la Magnavox? Esa pista me llevó a otra conexión improbable: algunas fuentes, de forma incorrecta, citan que alguno de esos servicios técnicos era de Grundig, empresa alemana, cosa que es imposible en esa época. El motivo es simple: Grundig desembarca en España en 1978 de la mano de… Inter Electrónica. De hecho, Grundig compró Inter Electrónica y un anuncio a plena página 2 de La Vanguardia del 27 de abril de ese ▷



▶ *El mando es idéntico al de la Odyssey pero está traducido.*



▶ *Un anuncio de televisores de Inter Electrónica.*

año lo cuenta exactamente así. Así que si los servicios técnicos restantes en alguna de esas direcciones correspondió a Grundig es porque antes habían pertenecido a Inter Electrónica.

Creía haber dado con un callejón sin salida pero una carta inesperada, de la Biblioteca de Catalunya, sellada por el registro del depósito legal de Barcelona, trajo consigo la revelación. Certificaban que el número de depósito legal B-54.487-1973 fue solicitado por Ràpid-Text (que sería la imprenta del manual) en fecha de 27 de diciembre de 1973, que correspondía a una obra con el título de Overkal y, oh maravilla, que su autor y editor era Inter Electrónica. Empresa que incluso algunos recordaran precisamente de la mano de sus radios y televisores, abreviada como Inter o, posteriormente, Inter-Grundig. Así pues, por primera vez tenía una evidencia tangible y contrastada de algo que nadie había mencionado hasta hoy: que la Overkal no la fabricó ninguna empresa testimonial o de corta duración sino que fue producto de una de las empresas pioneras del sector de la radio y televisión en España, que fue planificada en 1973 y que salió a la venta en la primera mitad de 1974, muy probablemente entre abril y junio.

De hecho, este dato me llevó a hacer una búsqueda entre antiguos empleados de Inter Electrónica. No fue fácil (gente que hubiese estado allí en 1973 y que siguiese en activo o localizable) pero encontré una antigua empleada que vivió todo el proceso en Inter Electrónica y me confirmó, muy amable, que la ventana de fechas era la correcta. Además, según ella, fue en el mismo 74 cuando Inter empezó a buscar un comprador (con lo que se apartó de las líneas no principales de negocio) y en el 75-76 cuando alcanzó el acuerdo que se cerraría en el 78 con Grundig.

ENTONCES, ¿ES O NO ES LA PRIMERA?

Muchos os estaréis preguntando eso mismo. Datos variados y, en parte, inconclusivos nos llevan a pensar en lo peor: que no tenemos ni idea del dato real. Pero varias cosas están claras: uno, si hablamos de consolas clónicas, la Overkal es, sin lugar a dudas, la primera consola clónica que pisó Europa. Ese título, tan español, queda otorgado. No obstante, el siguiente título en disputa es el que concierne, simple y llanamente, a la primera consola Europea de la historia. El rival, la Videomaster Home TV Game (modelo VM 577). Pero la Home TV Game tampoco tiene fecha confirmada de lanzamiento y, además, se ve envuelta en un asunto todavía más complejo: primero se vendió, a finales de 1974, como kit montable (al estilo de los kits de Sinclair en los 80), y más tarde, ya en 1975, tuvo sus propios modelos vendidos montados. Aunque sin una investigación existente equivalente sobre la Videomaster el título es difícil de dirimir, me atrevo a afirmar que, a la vista de los datos, la Overkal tiene que ser anterior. Sea como sea, igualmente es justo añadir que la Overkal es un aparato que, aun siendo clónico, arroja una complejidad técnica y una inteligencia en el diseño que, con ocho juegos, pasa por encima de los tres únicos juegos que contiene la Videomaster, que no es más que una instancia temprana de Pong construida de forma artesanal y sin chip dedicado (puesto que todavía no existían).

La pregunta real tras todo esto es: ¿cuánta historia se ha perdido? Es duro, pero hay épocas, máquinas, juegos, artefactos que ya están en fase de mitigación de daños. Es improbable que conozcamos ya todos sus detalles y es altamente probable que nunca recuperemos datos fiables o documentación de muchos de ellos. La Overkal, posiblemente el primer hito del videojuego en España y Europa, quedará ya como una nota al pie, un aparato del que nadie se acuerda en Inter (o en lo que queda de ella), un nombre apa-

CERTIFICO: Que el número del Dipòsit Legal B-54.487-1973 el va sol.licitar l'empresa Ràpid-Text en data 27 de desembre de 1973 i correspon a l'obra que porta per títol *Overkal;* que l'autor i editor és Inter-Electrònica i que en el seu dia van ser entregats els exemplars corresponents a l'Oficina del Dipòsit Legal de Barcelona.

I per a que així consti, expedeixo aquest certificat a petició del senyor Marçal Mora Cantallops.

▶ *Uno de los momentos '¡Eureka!' del proceso fue la recepción de este documento.*



▶ ***ARRIBA:*** *El folleto promocional destacaba la Overkal como el tercer canal.*

▶ ***DERECHA:*** *Uno de sus puntos fuertes era su funcionamiento insonoro y un canal 24 horas.*

recido en algunos folletos y en el anuncio de difuntos almacenes. Su fecha exacta de lanzamiento, perdida para siempre.

Si no hemos sido capaces de conservar una diminuta – pero relevante – historia, no quiero pensar lo que ya hemos hecho con la avalancha de hitos de los cuarenta años siguientes. Atari, cuando cambió de oficinas, tiró – literalmente – la mayor parte de su documentación y códigos fuente. Las grandes compañías niponas, incluyendo Nintendo, conservan mucho menos de lo que pensamos de su historia: juegos emitidos por Satellaview, como el BS The Legend of Zelda: Ancient Stone Tablets (1997), son parcialmente reproducibles pero tienen elementos perdidos para siempre.

La historia es escurridiza y tramposa. Lo que no está, se inventa. E, invento tras invento, se forma la verdad por difusión, esa sin datos ni fundamentos y que se basa únicamente en su popularidad. Decía Pratchett, en The Truth, que una mentira puede dar la vuelta al mundo antes de que la verdad tenga tiempo a ponerse las botas. En videojuegos, a día de hoy, no hay ni consenso en algo tan simple como el formato de preservación. Mientras hablamos de arte, de cultura, de un medio total (sigh) en el que los otros medios se miran, las raíces, la rigurosidad y el contexto de la construcción del mismo se van por el fregadero. Sus cifras, fechas e historias son en mayoría construcciones entre épicas y fantásticas, integradas (quizás para siempre) en el imaginario popular. Alguien os dirá que no os preocupéis; que os dejéis llevar. Que lo importante quedará. Y si no, mirad, ¡nos ha llegado El Quijote! Lo que me pregunto yo es: ¿cuánto hemos perdido para que nos quede solo uno?



Por: Atila Merino "Blackmores".

UNA DÉCADA DEDICADA AL HOMEBREW

El homebrew español está en su máximo apogeo. Los ordenadores de 8 bits no paran de recibir juegos, cada vez de mayor calidad. RetroWorks tiene gran parte de culpa, con algunos de los desarrollos más notables de la última década.

El grupo RetroWorks es conocido como uno de los mejores en cuanto al desarrollo de nuevos videojuegos para nuestros viejos ordenadores. Tras casi 10 años de historia nos han regalado más de una decena de videojuegos, principalmente para ZX Spectrum, llenando nuestras mentes de nuevas aventuras. Unas aventuras que muchos llevamos viviendo desde la Edad de Oro y que otros tantos han descubierto más recientemente, pero con la misma ilusión, gracias a grupos como RetroWorks. Pero, ¿de dónde surgieron? ¿Cuál ha sido su trayectoria desde sus inicios hasta ahora?.

Este grupo de gente no surgió de la nada, y es que la mayoría de ellos ya se conocían de los foros de la web *Computer Emuzone*, principalmente tras crearse la subdivisión CEZ GS en 2003 con el objetivo de desarrollar nuevos videojuegos para microordenadores de 8 bits. Así, nombres como Benway, Utopian, Metalbrain, Sejuan, LordFred, Pagantipaco, DaDMaN, Augusto Ruiz, tbrazil, Guillian, WYZ, jovo, Mikomedes e IvanZX, no sólo compartían experiencias en dichos foros, sino que se convirtieron en los miembros iniciales de RetroWorks. Este nació oficialmente en Enero de 2009, justo tras la disolución de CEZ GS que desembocó en la creación de varios grupos. Sus primeros juegos habían sido iniciados en la propia CEZ, como pasó con *Gommy: Defensor Medieval*, *Genesis: Dawn of a New Day* o *Cray 5*. "Lo bueno de venir de la disolución de CEZ es que varios proyectos se vinieron ya encarrilados y a los pocos meses pudimos publicar *Gommy*", comenta Francisco Javier Velasco 'Pagantipaco' al respecto, mientras que Javier Peña 'utopian' confirma las palabras de su compañero: "Algunos de los primeros juegos empezaron su desarrollo en CEZ GS, pero emigraron al paraguas de RW. De hecho, en el caso de *Genesis*, parte de los gráficos son de Anjuel". Luis García 'Benway' también se pronuncia: "*Cray 5* lo empecé en CEZ GS. Paco me pidió con insistencia hacer los gráficos y fue lo mejor que me pudo haber pasado. Al poco fue la disolución de CEZ GS, con lo que el juego ya se terminó y publicó como RW".

Aunque inicialmente no tenían un nombre con el que publicar sus juegos, pronto aceptaron la propuesta de Daniel Celemín (LordFred) de utilizar como sello el nombre con el que él mismo había



■ Los juegos que tenían disponibles a la venta en edición física en su stand durante la feria Retro Madrid 2010.





A la izquierda, parte del equipo en RetroMadrid 2010. Derecha: *Los Amores de Brunilda* en Medialab Prado 2017.





A la izquierda, en Retro Madrid 2014 promocionando *Los Amores de Brunilda*. [Amstrad CPC] A la derecha, la espectacular y esperadísima conversión a CPC de *Street Fighter 2*.

publicado su remake para PC de *Sir Fred*: RetroWorks. Se trata de grupo muy numeroso, contando con integrantes de diversas partes de la geografía española. El propio utopian lo define así: "Somos un montón, pero en realidad la pertenencia a RW es algo muy 'fluido'. Es decir, RW es más una casa común para todos que un grupo cerrado, y muchos de nosotros hemos participado en juegos con otros grupos o por nuestra cuenta".

Siguiendo la tradición adquirida durante la etapa en CEZ GS, casi todos los desarrollos de RW han aparecido en edición física, un detalle muy de agradecer para los que no se conforman únicamente con la descarga gratuita. Todos sus trabajos, excepto uno, ha contado con su correspondiente edición física. "Desde el principio estuvo muy bien montar nuestras copias físicas, con la imagen corporativa, las plantillas, las cintas y, en definitiva, la imagen que íbamos a dar como nuevo 'sello'. Para poder publicar por primera vez, cada uno aportó un dinero (el que pudo o consideró). Con el tiempo pudimos recuperar nuestro dinero y a partir de ahí tuvimos la posibilidad de mejorar nuestra presencia en las ferias y la forma en la que hacíamos las duplicaciones de cintas", recuerda Pagantipaco.

Incluso llegaron a comprar una duplicadora de cintas para agilizar el trabajo y salvarles de algún mal trago, como cuando en una Retro Madrid descubrieron que el estreno de la versión física para CPC de *Teodoro no Sabe Volar* se había grabado a un volumen tan bajo que ninguna de las cintas cargaba. Armándose de paciencia, colocaron la duplicadora encima de la mesa y volvieron a regrabar una a una todas las cintas al volumen correcto.

No contentos con desarrollar y publicar sus propios juegos, RW comenzó una faceta como editor para otros desarrolladores, creando ediciones físicas de juegos que no estaban realizados por ellos sino por terceros. En ese sentido, vieron la luz juegos como *L'Abbaye des Morts* de DaRkHoRaCe, Jerri y Einar Saukas, *Oddi the Viking* de Digital Brains, *Majikazo* de Lemonize o *C.C.R.* de Joesg, entre otros. Según comenta Pagantipaco, "en estos casos actuamos como los que publican los juegos, aunque también hacemos alguna labor de test y apoyo técnico, como en *Majikazo*, para que funcionara en todos los modelos de Spectrum". Y no olvidemos que también han creado y liberado herramientas para la comunidad, como WYZTracker, img2cpc o dskgen, todas ellas opensource y disponibles en github.

Actualmente se encuentran inmersos en la adaptación de *Street Fighter 2* a CPC. Un juego que promete ser una revolución en todos los aspectos, con un excelente apartado gráfico a cargo de David Donaire (DaDMaN). "Una vez termine con él (ya van 10 años), hay código suficiente como para abordar otros proyectos", apunta Augusto Ruiz, su programador. *SF2 CPC* tendrá dos versiones: en disquete y en cartucho, esta última con un gameplay más fluido y gráficos mejorados.

A pesar de tener otros juegos en el tintero, nunca muestran ninguna imagen o video a no ser que estén seguros de que lo van a finalizar, para garantizar la calidad. Como comenta Pagantipaco, "Nunca hemos hecho los juegos con afán de resaltar sino de darnos el capricho de cumplir nuestra ilusión", a lo que añade: "Hay un momento en el que ves que tu esfuerzo alcanza recompensas jamás pensadas y te dan ánimos para seguir intentándolo".

LOS JUEGOS RetroWorks

GOMMY, DEFENSOR MEDIEVAL

El primer juego de RW salió el 4 de Mayo del 2009 en ZX Spectrum, pero también en MSX en 2014 gracias a José Vila y nenefranz. Se trataba de un simpático arcade en el que teníamos que defender nuestro castillo lanzando objetos a todos los que escalaban sus muros. Pagantipaco, que lo programó e hizo los gráficos, junto a WYZ, que realizó el apartado musical, son sus principales autores. Pagantipaco lo creó para aprender a programar en ZX Spectrum.



■ [ZX Spectrum] Aunque el apartado gráfico era muy sencillo, su enorme jugabilidad era indiscutible .

KNIGHT LORE REMAKE

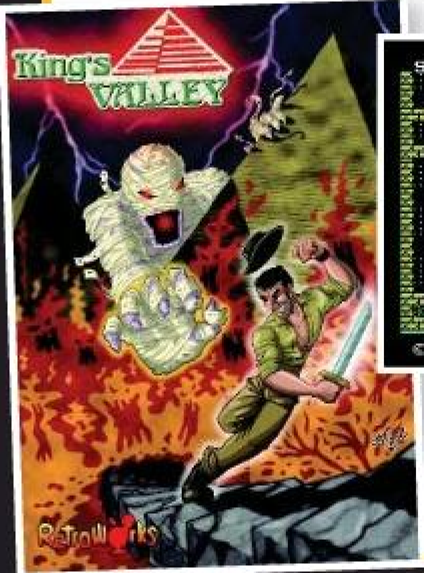




El remake de una de las obras maestras del ZX Spectrum para MSX2 fue la segunda publicación de RW, el 1 de Junio de 2009. Manuel Pazos (Guillian) y Daniel Celemín (LordFred) unieron fuerzas de nuevo para dar vida a esta excelente versión del mítico juego de los hermanos Stamper. Aunque iniciaron su desarrollo antes de la creación de RW, acabó siendo publicado con este sello. El bonito apartado gráfico, seña de identidad de LordFred, redondeó un juego mágico.

KING'S VALLEY

Uno de los juegos más divertidos de MSX fue *King's Valley*, creado por Konami en exclusiva para el estándar japonés. Guillian y Metalbrain (Jaime Tejedor) fueron sus programadores, mientras que Pagantipaco se ocupó de las labores gráficas. Entre los tres se pusieron manos a la obra en su afán por portar el juego al ZX Spectrum. Fue publicado el 15 de Noviembre del 2009, convirtiéndose en el tercer trabajo de RW y en una de sus obras más adictivas.

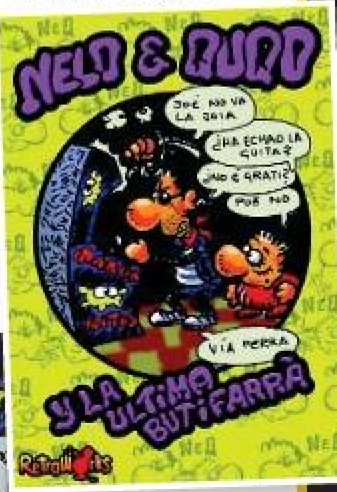


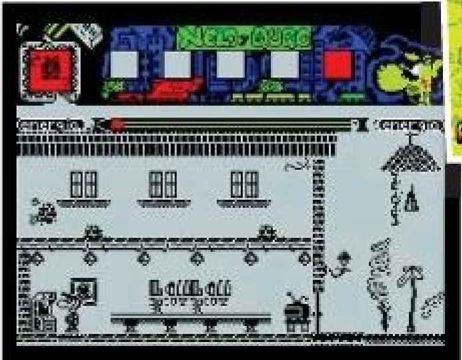


■ [ZX Spectrum] Un juego tan sencillo como adictivo gracias a su simpleza jugable y su gran cantidad de niveles distintos.

NELO & QUQO Y LA ÚLTIMA BUTIFARRA

Uno de los caprichos de Sejuan se hizo realidad el 22 de Julio de 2010, cuando se vio publicada su obra exclusivamente para ZX Spectrum. Esta aventura con aspecto de Makinavaja es uno de los trabajos más personales de RW, además de uno de los más queridos por los usuarios. Fue el primero de los juegos que se editaron en formato caja de cartón y que, por si fuera poco, incluyó un cómic introductorio dibujado por Mikomedes, que también se ocupó de parte de los gráficos y de la música junto a WYZ.

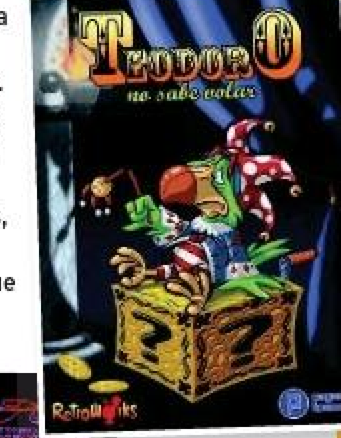




■ [ZX Spectrum] El arriesgado diseño del juego no sólo salió airoso sino que fue todo un éxito entre los jugadores.

TEODORO NO SABE VOLAR

Aunque fue ideado y publicado primero en ZX Spectrum, se convirtió en el primer y único trabajo de RW que acabaría desarrollándose en tres sistemas diferentes: ZX Spectrum (19/10/2010), MSX (14/12/2012) y Amstrad CPC (6/1/2013). Pagantipaco fue el programador, músico y grafista de esta estupenda aventura de plataformas, teniendo como apoyo a Metalbrain y Utopian. Para las dos conversiones se contó con José Vila y WYZ (programador y músico), siendo el grafista de CPC, DaDMaN. De entre todas ellas, quizá la más bonita sea la de CPC, aunque es indudable el atractivo que desprende la versión para MSX.





■ [ZX Spectrum] Nuestra misión era salvar a todos nuestros compañeros del palacio, los cuales habían sido secuestrados por un malvado invasor.

GENESIS: DAWN OF A NEW DAY

La obra ideada y programada por Utopian, con música de WYZ y gráficos de Sejuan, Anjuel y Pagantipaco, tuvo el honor de ser el primer juego de RW publicado al mismo tiempo en dos plataformas diferentes: ZX Spectrum y MSX, el 19/11/2010. Este fantástico matamarcianos también inauguró las ediciones especiales de RW, con su correspondiente caja de cartón y un mini CD con extras. Sin desmerecer la versión ZX, es justo decir que su equivalente en MSX luce mucho mejor gracias al buen uso del color, dejando atrás la manía de los desarrolladores europeos de los 80 de desaprovechar el potencial del ordenador japonés.

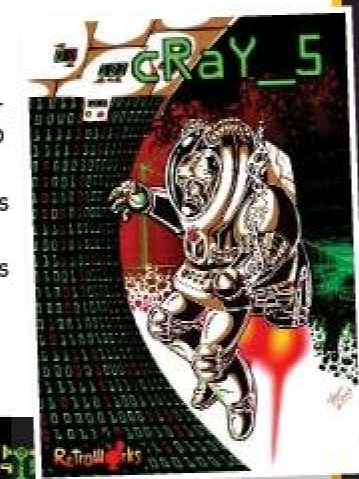




■ [ZX Spectrum] Aunque la versión de ZX Spectrum utilizaba pocos colores, el juego contaba con un apartado gráfico notable que se mejoró en MSX.

CRAY 5

El 11/04/2011 RW publicaba *Cray 5* para ZX Spectrum, una adaptación del original que Topo Soft desarrolló para CPC en 1987. Luis García (Benway), su programador, lo inició en CEZ GS antes de fundarse RW. Finalmente apareció con los gráficos de Pagantipaco y la música de WYZ, mejorando en algunas facetas al original, como por ejemplo en la jugabilidad, gracias a una mejora en el control y a la bajada de la dificultad, puntos débiles del original. Aunque la versión CPC era muy colorida, RW le supo sacar partido a la paleta del ZX Spectrum.





■ [ZX Spectrum] A pesar de que pueda parecer lo contrario a simple vista, *Cray 5* de ZX Spectrum mejoraba en casi todo al original de Amstrad CPC.

JINJ 2: BELMONTE'S REVENGE

Cuatro años después de su primera parte, publicada bajo el sello CEZ GS, Sejuan traía de vuelta las aventuras de Johnny, aunque en esta ocasión además de aparecer en ZX Spectrum (1/2/2012), lo hizo también en MSX (15/12/2012). Con gráficos y código del propio Sejuan y música de WYZ, teníamos que explorar un extenso mapeado en busca de las notas musicales que habían desaparecido de un pergamino mágico. Mikomedes, Pagantipaco, Metalbrain y Utopian ayudaron en la versión de Sinclair, mientras que José Vila hizo lo propio en la de MSX.



■ [ZX Spectrum] La segunda aventura protagonizada por Johnny tenía cierto parecido con el Saimazoom de Dinamic, pero con personalidad propia.

LOS AMORES DE BRUNILDA

La que para muchos es la obra maestra de este grupo, apareció en las navidades del año 2013, concretamente el 23 de Diciembre. Se trataba de una aventura con vista cenital y pequeños toques de rol en la que destacaba su cuidado argumento y su extraordinaria banda sonora, compuesta por Mikomedes y Benway. Programado por este último y con gráficos de Pagantipaco, su desarrollo se remonta al año 1994. Una obra maestra que destacó aún más gracias a la impresionante edición física especial que acompañó a los primeros ejemplares. Exclusivo de ZX Spectrum, se tradujo a múltiples idiomas, incluidos euskera, catalán, gallego, italiano, ruso e inglés.

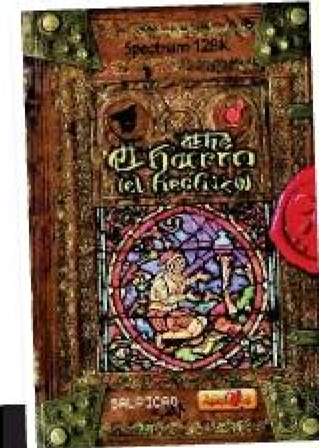




■ [ZX Spectrum] Se ideó como una aventura conversacional, pero acabó siendo una preciosa aventura cenital con una banda sonora de lujo.

THE CHARM

Nacido como *The Chard* en 1991, nunca llegó a ver la luz en su momento, aunque Antonio Carayol (Acme) y Mikomedes, sus autores originales, lo rescataron en pleno siglo XXI para publicarlo como *The Charm* el 28 de Abril de 2014. El juego, exclusivo de ZX Spectrum, era una aventura de plataformas que contenía todo el espíritu de la época dorada del ordenador británico. Por si fuera poco, se incluía la versión original y la actual, con un apartado gráfico y sonoro completamente mejorado. Sin ningún tipo de duda, *The Charm* es uno de los juegos más entretenidos del grupo, y uno de los que mejor ha sabido plasmar la magia que tenía el ZX Spectrum.

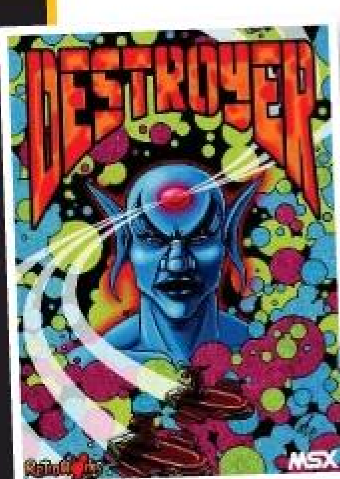




■ [ZX Spectrum] El juego original, *The Chard*, también fue incluido en el pack, tal cual fue concebido en su año natal. Eso incluía un apartado gráfico mucho más sencillo.

DESTROYER

El proyecto personal de Jose Vicente Masó (WYZ) fue la adaptación al MSX de la recreativa española *Destroyer*, creada por Cidelsa en 1980. Este matamarcianos, basado en clásicos como *Galaxian*, fue desarrollado al completo por WYZ y acabó viendo la luz el 1 de Diciembre de 2014. Como curiosidad, se trata del único proyecto de RW que no ha contado con su correspondiente edición física. Pese a su sencillez, es un juego extremadamente entretenido, demostrando que este género está lejos de pasar de moda.







■ [MSX] Los matamarcianos nunca pasan de moda. Basado en uno de los primeros videojuegos españoles, mantiene incluso la pantalla vertical.

VADE RETRO

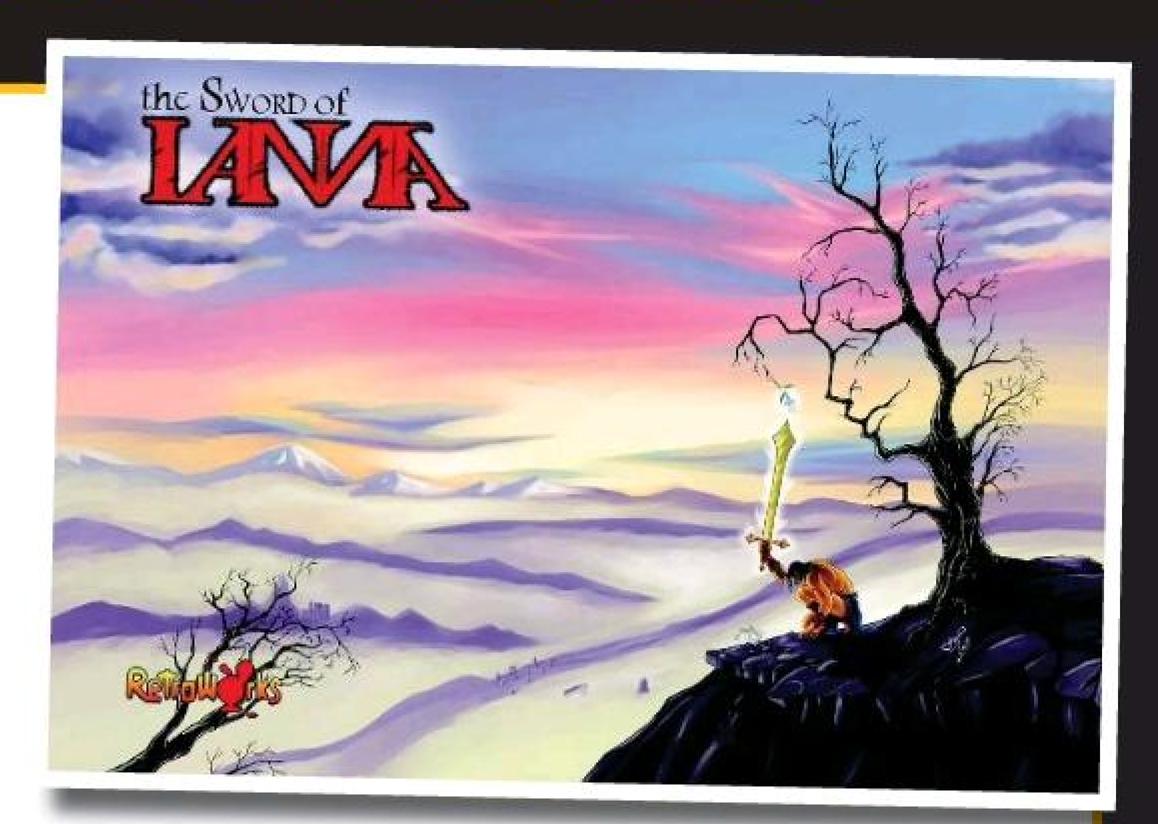
El tercer proyecto de Sejuan para el ZX Spectrum fue esta aventura de plataformas tan interesante que se publicó el 18 de Abril de 2015. Él mismo se encargó de la programación y los gráficos, pero también contó con el apoyo de Metalbrain y la música de WYZ y Mikomedes. Además, el exgrafista de Topo Soft, Ricardo Cancho, intervino realizando la bonita pantalla de carga. Incluso Javier Cano, uno de los fundadores de Topo Soft y Animagic, dio su beneplácito cuando se le mostraron las primeras imágenes. Todo un lujo.



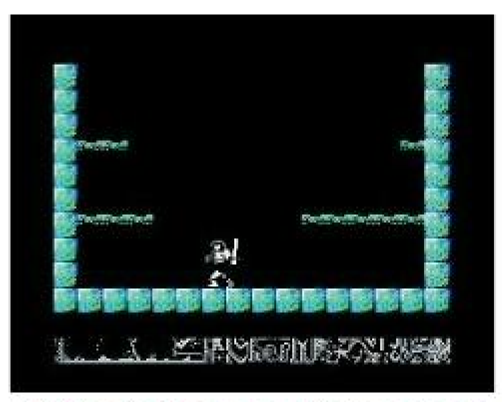


■ *Vade Retro* es uno de los juegos de RetroWorks que mejor mantiene el espíritu original de los juegos publicados en los años 80 para el ZX Spectrum.

THE SWORD OF IANNA



Más de dos años tuvieron que pasar para que RW lanzara su último juego hasta el momento, un hecho que no había sucedido antes entre ninguno de sus trabajos. La explicación es bien sencilla, y es que *The Sword of Ianna* se convirtió en el videojuego más ambicioso creado por el grupo.



■ [ZX Spectrum] Una de las primeras demos del juego con el diseño inicial del bárbaro, realizada en Abril de 2013.

Sus orígenes se remontan al verano de 2012, cuando Javier Peña (utopian) retoma el clásico de PC, *Blade: The Edge of Darkness*. Tras unas cuantas partidas, se le ocurre una idea loca y la traslada directamente a los foros internos de RW: "Mi idea es bastante heavy, así que agarraos. Llevo unas semanas rejugando un clásico español de PC. El juego es brutal y épico hasta límites insospechados, así que se me ha ocurrido que podríamos hacerle un homenaje/demake a 8 bits".

De esta manera da comienzo uno de los mejores juegos jamás publicados para el ZX Spectrum. Aunque la idea de utopian quedó aparcada durante un tiempo hasta finalizar otro de los proyectos en los que estaba embarcado, fue a principios de 2013 cuando Francisco Javier Velasco (Pagantipaco) contactó con él para empezar a discutir las ideas sobre el nuevo juego.

La intención de utopian era coger parte de la historia de *Blade: The Edge of Darkness* y centrarse en un único protagonista: el bárbaro. Además, quería que el gameplay se basara en el de *Prince of Persia*, con una gran parte de exploración y plataformas, pero también con unos combates más cercanos a *Barbarian*. Estos tres clásicos del videojuego son la base sobre la que se forjó *The Sword of Ianna*.

A finales de 2013, utopian contactó con Alberto J. González (Joe McAlby) para que realizara la banda sonora del juego. McAlby, conocido por ser uno de los mejores músicos de los años 80 y 90, aceptó encantado. "La idea inicial era usar el mismo player y editor que Alberto había utilizado en la época de New Frontier, pero no conseguimos avanzar lo bastante rápido y al final se decidió por el Arkos Tracker", explica utopian.

Decidido el equipo, el juego fue avanzando poco a poco. La animación se implementó por primera vez en Enero de 2014, mientras que en Marzo del mismo año el juego ya corría en un disquete de ZX Spectrum +3, además de incluir la música de prueba que McAlby había creado. Además, Marco Antonio del Campo (MAC) se encargó de la pantalla de presentación. *The Sword of Ianna* creció tanto que un disquete no era suficiente, así que se optó por crear la edición física en ZX Dandanator! Mini, un cartucho con capacidad de hasta 512k de memoria creado por Daniel León (DanDare).

La insistencia de Manuel Pazos (Guillian) para que saliera en MSX2, dio sus frutos, ayudando él mismo en la programación. Ambas versiones vieron la luz simultáneamente el 30 de Septiembre de 2017 en Retro Zaragoza, en unas ediciones físicas especiales al más puro estilo Dinamic.



■ Utopian, McAlby y Pagantipaco, autores de *The Sword of Ianna*, presentando el juego en Retro Zaragoza 2017.



■ [ZX Spectrum] Los combates son parte importante durante todo el desarrollo de esta aventura medieval.



LOS JUSTICIEROS

Cuando *Dragon's Lair* (1983) apareció en los salones recreativos, toda la industria del videojuego se quedó boquiabierta. La tecnología Full Motion Video (FMV) había conseguido transformar a los consumidores de cine en agentes activos, capaces de vivir una aventura en sus propias carnes. Por entonces, pocos se imaginaban que este tipo de experiencias únicas iban a tener un recorrido tan corto.

Por Julen Zaballa García

En España tuvimos una compañía valiente que se atrevió con esta tecnología. Su nombre: Picmatic. Se trata de un fabricante de máquinas recreativas con premio ("tragaperras") que decidió innovar y abrirse al mercado de ocio con videojuegos en FMV en plena década de los noventa. Suyos son los arcades de disparos *Los Justicieros*, *Marbella Vice* y *Tierras Salvajes*, y ésta es su historia. Para conocer el origen de estos tres títulos hay viajar hasta Bilbao y buscar a su máximo promotor: Antonio Gallardo, socio-fundador de Picmatic, responsable del área de I+D de la compañía e hijo de una familia de hosteleros. Su padre comenzó en el negocio colocando máquinas tocadiscos y futbolines en un bar de su propiedad. Visto el éxito, comenzó a suministrar a los locales de alrededor, y el negocio fue creciendo.

Uno de los primeros recuerdos de la adolescencia de Gallardo es el de un niño de 15 años que salía corriendo del colegio para ir a ayudar a su padre con esas máquinas. "Lo tenía claro. Quería introducirme en el negocio que mi padre había abierto. Así que, cuando tuve la edad suficiente, comencé a trabajar reparando las máquinas y aprendiendo todo lo que se necesitaba saber en este sector", apunta Gallardo.

En torno al año 1982, la demanda de 'tragaperras' era tan alta que, gran parte de ellas, se importaban desde otros países haciendo caso omiso de las autoridades que perseguían y precintaban todas aquellas que no hubieran sido fabricadas en España. Así pues, existía un negocio por explotar en la producción y manufactura nacional de las recreativas con premio. Antonio Gallardo no se lo pensó dos veces. Después de volver del servicio militar, "y aprovechando las primeras leyes que establecían cómo podían ser dichas máquinas", constituyó la empresa Picmatic junto a su hermano Alfonso, y el actual director de la compañía, José Félix Sanz.

Un año más tarde, la recreativa de Cinematronics, *Dragon's Lair*, apareció en los salones recreativos, y puso patas arriba el sector. El propio Gallardo recuerda que su impacto fue brutal. "Estábamos acostumbrados a ver videojuegos con marcianitos, con poca calidad y resolución; y, de repente, aparece *Dragon's Lair*, con imágenes y secuencias propias del cine de animación".

A pesar de esta conmoción inicial, Gallardo siempre ha sido muy crítico con su sistema de juego. "En mi opinión, la jugabilidad no era nada buena. La máquina sólo tenía un joystick, y no te avisaba cuando tenías que actuar", comenta erróneamente, debido a que *Dragon's Lair* advertía al jugador con un pitido cuando el jugador tenía que realizar una acción. "La tecnología de LaserDisc requería que sólo podías dar la orden cuando llegaba un momento concreto", añade.

Paralelamente al negocio de las 'tragaperras', y tomando como referencia la aventura interactiva creada por Don Bluth, en Picmatic comenzaron darle vueltas a esta tecnología. "Buscábamos un juego en el que el cliente supiera cuándo tenía que actuar, que lo tuviera clarísimo". Llevarla al mundo de los disparos en primera persona era casi lógico, pero "otra empresa se adelantó", se lamenta Gallardo.

"Llevábamos dos o tres años trabajando con el LaserDisc cuando acudí a una feria del sector en Las Vegas. Allí descubrí que otra compañía (American Laser Games) había hecho un juego como el que nosotros queríamos: *Mad Dog McCree*. ¡Me quedé de piedra! Nosotros estábamos trabajando en conseguir eso mismo", asegura. El cofundador de Picmatic sabía que, si querían entrar en ese negocio, había que dar un paso antes de que la competencia se lo llevara todo. Tenían que rodar su propia película y hacer un juego que fuera divertido.

A su regreso a la capital vizcaína, Gallardo se puso manos a la obra. Necesitaba rodearse de alguien creativo y con una vena artística muy marcada, capaz de trasladar su idea de videojuego a un guión cinemato- »

■ [Arcade] El ambiente de *Los Justicieros* toma prestada la estética de los spaghetti western de Sergio Leone.

■ [Arcade] Perder una vida era doloroso. Pero los rapapolvos de Javier de Campos, el enterrador, escocían más que una herida cubierta de sal.



»gráfico. Ese apoyo lo encontró en Mariano Vázquez, conocido por su alias 'Mariano 1,85', y actual miembro del conjunto cómico-musical Académica Palanca. La amistad entre Gallardo y Vázquez venía de lejos. Ambos se conocieron en la ilustre sala de fiestas bilbaína Tiffany's, comandada por Marimer Sanz. "Toni (Antonio Gallardo) venía cada noche que yo actuaba. Marimer nos presentó, y empezamos una gran amistad que hoy día perdura. Fue como un amor a primera vista", revela el humorista.

"Al este del río Pecos, las pequeñas poblaciones son azotadas por la barbarie y la violencia de una terrible banda de forajidos sin piedad, los hermanos Zorton". Así daba comienzo el guión de *Los Justicieros*. Vázquez recuerda que lo escribieron "mano a mano" durante "una lluviosa noche bilbaína en casa de Toni, mientras compartíamos unas botellas de vino". Asimismo, señala que el libreto "ocupaba las mismas páginas que un largometraje", y tenía una estructura de árbol muy similar a las clásicas novelas juveniles 'Elige tu propia aventura'. "Era muy visual, casi un desglose de planos, porque los diálogos de los actores era un aspecto secundario".

En *Los Justicieros*, el jugador se convierte en un valiente pistolero. El objetivo es aniquilar a todos los malhechores comandados por los Zorton. La recreativa disponía de dos revólveres para apuntar y disparar a la pantalla, segundos antes de que los enemigos desenfunden sus armas. En caso de fallar, el jugador pierde una de las tres vidas, y recibe un rapapolvo del desvergonzado enterrador.



■ [Arcade] Los hermanos Zorton son más malos que la tiña, y no dudarán en pagar a mercenarios para que acaben con nosotros.

En su momento surgieron voces críticas por las similitudes del producto de Picmatic con *Mad Dog McCree*. Gallardo se defiende. "Optar por hacer una película del Lejano Oeste fue una decisión lógica. En España eran todo facilidades. Teníamos a nuestra disposición los poblados del desierto de Tabernas (Almería) donde, durante los años sesenta y setenta, se habían rodado gran parte de las coproducciones italo-españolas".

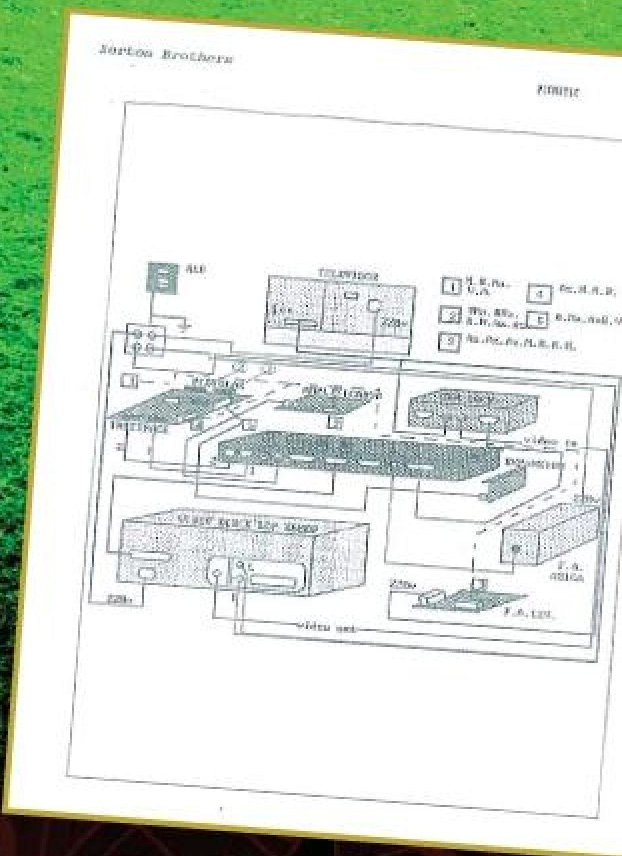
Con el guión bajo el brazo, Antonio Gallardo acudió a varias productoras para poner en marcha el rodaje. "Me pasaron unos precios que me parecieron desorbitados. Yo contaba con un presupuesto relativamente ajustado, cercano a los cinco millones de pesetas (unos 30.000 euros), aunque luego se disparó y terminó siendo

El máximo responsable del área técnica de *Los Justicieros*, Brian Meitiner, inició su andadura en los videojuegos en 1979 como director técnico en Hifasonic Ltd., una empresa del Reino Unido dedicada al diseño de máquinas recreativas y hardware para microordenadores. El destino y una oferta laboral en Bilbao le hizo coger la maletas y terminar, años más tarde en Picmatic.

Meitiner se rodeó de un pequeño equipo compuesto por jóvenes estudiantes de informática, además de programadores que se habían forjado en el ámbito de la demoscene y de las primeras ediciones de la Euskal Party, actualmente Euskal Encounter. Es el caso de Álvaro de la Fuente, y el veterano programador y actual jefe de programadores de Pyro Mobile, Ismael Raya. "Nos consideraron como soporte externo, por eso no aparecemos en los créditos del juego", se queja este último. "Nos encargamos de las funcionalidades de bajo nivel, principalmente de la gestión general del sistema, de interrupciones hardware y el control de dispositivos; aunque Álvaro estuvo más involucrado que yo", reconoce Raya.

Cada mueble escondía en sus tripas un Amiga 500. Este era el cerebro donde iba enchufado un reproductor Sony de LaserDisc. La conexión entre estos dos hardware se hacía a través de un Genlock que mezclaba las fuentes de vídeo. De manera adicional, en la ranura de expansión del Amiga, se insertaba una placa diseñada en Picmatic, que incluía un chip Motorola 68000 con un software desarrollado en lenguaje ensamblador, capaz de controlar la máquina. Esta placa incluía una memoria ROM donde se guardaba la base de datos de todas las secuencias del metraje de *Los Justicieros*. Meitiner explica que, de este modo, "cuando el jugador disparaba en los fotogramas que tenían diana, el programa le decía al LD a qué pista tenía que saltar".

Durante la fabricación, uno de los



ANÉCDOTAS Y SECRETOS DE UN RODAJE EN ALMERÍA

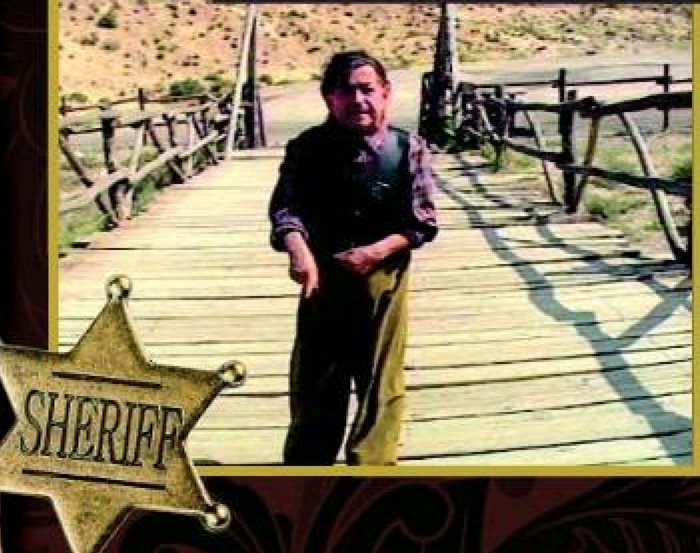
CALOR ABRASADOR: La mayoría de los implicados en el rodaje recuerdan la "locura" que supuso rodar las escenas en agosto, con temperaturas de 43º. Cuenta Urbizu que hacía tanto calor que el primer día de rodaje se puso unas zapatillas de deporte, "y al final de la jornada, la suela estaba fundida".

A FALTA DE CABALLOS, BUENO ES UN TODOTERRENO: El rodaje tuvo algunas escenas complicadas como la persecución a la diligencia. "Teníamos una diligencia con dos caballos y, encima, iba el cámara. En la primera toma los caballos fueron muy bien", señala Mariano Vázquez. "Para la tercera, los caballos estaban desfogados". La solución pasó por enganchar un Land Rover y grabar las siguientes tomas con la diligencia tirada por el todoterreno.

JUGANDO A SER VAQUEROS: Vázquez sacó a relucir su faceta de actor. "Había que rodar una escena y ese día no se había convocado a los especialistas. Sólo teníamos figuración. Gallardo me dijo que me vistiera de vaquero e interpretase a uno de los Zorton". El productor Antonio Gallardo también se animó. En la escena del saloon es el pianista, y en la secuencia del robo del banco es uno de los Zorton montado a caballo. Durante el rodaje llegó a romperse el brazo tras caerse del caballo.

CON LA MÚSICA A OTRA PARTE: El miembro de Académica Palanca es el responsable de la banda sonora. "La compuse en un estudio de grabación de Madrid con un músico. Hicimos brainstorming, y surgió una melodía atípica, con un leve sonido a los spaghetti western de Sergio Leone".





■ [Arcade] El premio al personaje más cobarde es para el sheriff interpretado por José Jaime Espinosa Contreras "Don Pepito".

muchísimo más, que no me permitían ser demasiado espléndido. Además, no estaba seguro de que la recreativa fuera a funcionar. Así que, al final, decidimos producirlo nosotros mismos".

El siguiente paso lógico era la búsqueda de un director que se encargase de rodar las secuencias de vídeo incluidas en el arcade. Uno de los primeros nombres que valoraron y que, finalmente, se unió a la producción de *Los Justicieros* fue Enrique Urbizu (Bilbao, 1962).

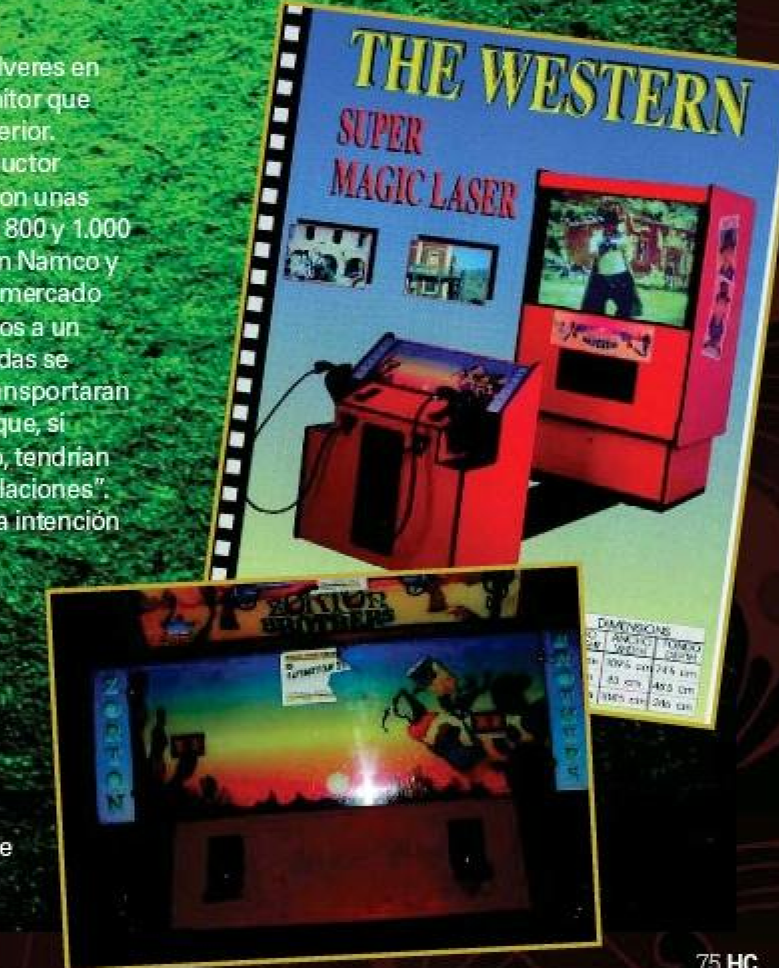
El realizador de *No habrá paz para los malvados* y *La Caja 507* formaba parte de la hornada de nuevos directores vascos (junto a Julio Medem, Juanma Bajo Ulloa y Alex de la Iglesia) que, con sus novedosos estilos visuales, rompían con los esquemas del cine que se estaba filmando en ese mo- »

problemas a los que se enfrentó el equipo de Meitiner fue mejorar el tiempo de acceso del reproductor a las pistas del disco. Para ello, insertaron las secuencias del enterrador, interpretadas por Javier del Campo, en varios puntos distintos del LD para que el lector no trabajara de más. Otro de los retos fue entender el funcionamiento del sistema operativo del Amiga. "En aquellos días no existía Internet, por lo que tuvimos que encontrar y comprar libros sobre el tema, y llamar a la casa para que nos dieran soporte".

En Picmatic hicieron dos versiones del mueble de *Los Justicieros*. El más grande, denominado Super Magic Laser, tenía 193 cm de alto, 104,5 de ancho y 246 de fondo, y contaba con una televisión de 46 pulgadas. Su precio alcanzaba las 1,8 millones de pesetas, casi 11.000 euros. También había una versión más pequeña con el nombre Magic Laser "para los salones recreativos que no tuvieran tanto espacio. Tenía un precio más asequible, unas 950.000 pesetas (5.700 euros)", detalla Gallardo. Su tamaño era de 188 centímetros de alto, 67 de ancho y 84,5 de fondo, llevaba una pantalla de 24 pulgadas. Ambos modelos contaban con replicas de dos revólveres en acero fundido para apuntar al monitor que escondían un lápiz óptico en su interior.

Los datos aportados por el productor bilbaíno confirman que se fabricaron unas 2.000 máquinas y se crearon entre 800 y 1.000 kits arcade. "Cuando firmamos con Namco y Sega para llevar *Los Justicieros* al mercado norteamericano y japonés, llegamos a un acuerdo para que las primeras tiradas se fabricaran en Picmatic y que las transportaran ellos. Sin embargo, insistieron en que, si continuaban con nuestro producto, tendrían que fabricarlo en sus propias instalaciones".

Antonio Gallardo confiesa que la intención de la empresa bilbaína era no perder el control sobre su producto, "así que creamos y vendimos los kits arcade". Estos últimos, suponían una alternativa a la fabricación completa de la máquina. "Incluía el montaje del Amiga y el LaserDisc, las pistolas, las fundas, los vinilos... Prácticamente todo, a excepción de las pantallas y el mueble", detalla.



» mento. Urbizu era un director en estado de gracia. Su ópera prima *Tu novia está loca* (1988) y la road movie *Todo por la pasta* (1991) habían sido todo un éxito en taquilla. "Era el director de moda en ese momento", reconoce Gallardo.

El propio realizador bilbaíno tiene "un buen recuerdo" de aquel proyecto. La primera reunión entre Gallardo y Urbizu se llevó a cabo en Barcelona, durante la primavera de 1992. "Recuerdo que hablamos sobre vaqueros, pistolas láser y esas cosas", rememora el ganador de tres Goyas. Sin embargo, tenía dudas sobre cuál iba a ser su papel en este proyecto, "así que me fui a una sala de recreativos, que estaba en la Plaza Catalunya, para ver de qué me estaban hablando". Convencido, finalmente aceptó. "Me pareció un estupendo plan de fuga de Barcelona, en pleno verano de los Juegos Olímpicos", admite.

Con un director ya en cartera, Antonio Gallardo y Mariano Vázquez viajaron hasta Almería en busca de localizaciones, adquirir el utillaje necesario para los distintos sets de rodaje y cerrar los contratos con los especialistas de cine. Quince días más tarde, en pleno mes de agosto, comenzó la filmación de *Los Justicieros*. Duró tres semanas, y hubo jornadas de trabajo donde se alcanzaron los 43 grados a la sombra.

RODAJE EN ALMERÍA

El director Enrique Urbizu se rodeó de un equipo de confianza compuesto por quince personas, y con quienes ya había coincidido en *Todo por la pasta*. De ayudante tuvo a Iñaki Pangua, realizador vasco tristemente fallecido en 2001 en un accidente de helicóptero cuando rodaba la exitosa serie para la televisión pública vasca (EiTB) *Euskal Herria: La mirada mágica*. Adicionalmente, se sumaron al rodaje dos unidades de Betacam con las que grabaron la mayoría de las secuencias del videojuego.

En cuanto a los actores que aparecen en el título de Picmatic, la mayoría son los especialistas de cine que hacían los shows para los turistas en los diferentes poblados del desierto de Tabernas. Según cuenta Urbizu, "estos eran los que sabían manejar y caerse de los caballos, hacer acrobacias o tirarse de un tejado a un carro de heno". El resto eran figurantes que poblaban los decorados, llenaban el saloon y las calles de los distintos escenarios.

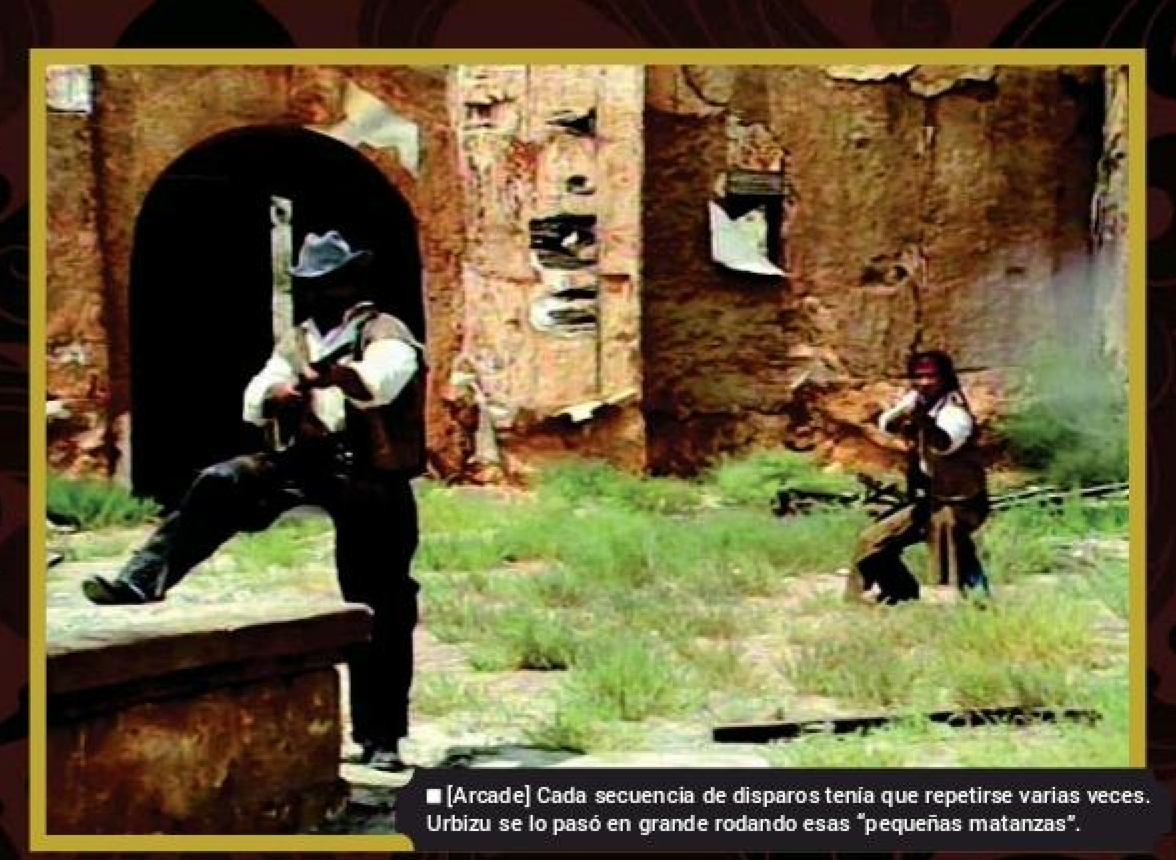
Sin embargo, dos de los personajes que más recuerdan os que jugaron a *Los Justicieros* son el "impertinente" sheriff, interpretado por el actor José Jaime Espinosa Contreras 'Don Pepito'; y el enterrador. Este último es Javier de Campos, íntimo amigo de Mariano Vázquez, y cuyas frases míticas han quedado en la memoria de los jugadores. Pocos saben que estas secuencias no fueron rodadas por el director de *La caja 507*. "Todas las escenas las hice yo", revela Vázquez a Retro Gamer. "Buscábamos una localización, me cogía a un cámara y un ayudante, y vestíamos a Javier de enterrador. Todas esas frases divertidas que dice a cámara fueron surgiendo sobre la marcha".

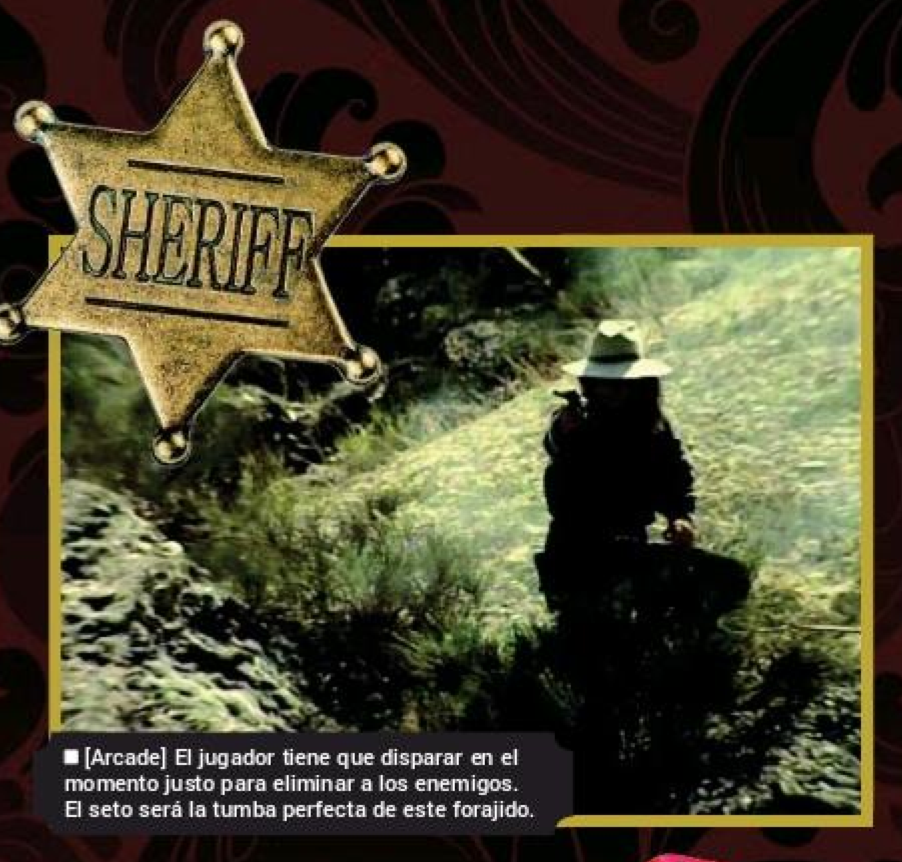
Expresiones como "¡Vaya puntería! No cambies. No cambies... que ya tengo suelto"; "Gracias por no disparar a quienes tienen la peste equina. Tienes una puntería de caballo. ¿Verdad usted?" o "No es oro todo lo que reluce, y la puntería no tiene precio. Tu estás en oferta", han quedado grabadas a fuego en la memoria de multitud de jugadores.

Además de rodar estas escenas, el guionista de *Los Justicieros* también hizo de chico de los recados. "Solía levantarme pronto por la mañana y me iba con dos ayudantes, una grapadora, un martillo y unas puntas a montar el rincón donde íbamos a rodar a las doce de la mañana. ¡Cambiaba hasta el agua de la máquina del aire acondicionado!". En medio de toda esa vorágine de trabajo, incluso tuvo que interpretar a uno de los hermanos Zorton.

Volviendo al rodaje, Enrique Urbizu utilizó todos los escenarios típicos del Oeste que se encontraban en los poblados y en el almeriense desierto de Tabernas, como son el saloon, un banco, la barbería, la horca, las quebradas arenosas y diversas fortificaciones construidas para los spa-


■ [Arcade] Los bandoleros no dudarán utilizar todas sus artimañas para intentar sobrevivir al plomo de nuestros revólveres.


■ [Arcade] Cada secuencia de disparos tenía que repetirse varias veces. Urbizu se lo pasó en grande rodando esas "pequeñas matanzas".



■ [Arcade] El jugador tiene que disparar en el momento justo para eliminar a los enemigos. El seto será la tumba perfecta de este forajido.



■ [Arcade] El guionista Mariano Vázquez también sacó a relucir su faceta de actor interpretando a uno de los hermanos Zorton (izquierda).



■ [Arcade] Los escenarios de *Los Justicieros* todavía pueden visitarse a pocos kilómetros del Parque Natural Cabo de Gata-Níjar.

■ [Arcade] Los Zorton tenían un pequeño ejército de rufianes que atemorizaban a las poblaciones situadas al este del río Pecos.

ghetti western de los sesenta y los setenta. "Rodamos en el decorado de la Fortaleza Cóndor para las últimas pantallas, utilizamos una diligencia e, incluso, volamos un puente", recuerda el vasco.

Para las escenas que finalmente se incluyeron en el arcade, Urbizu realizó "grandes planos secuencia", y añade que hacía varias tomas "dependiendo de si el jugador de la máquina iba a acertar o no". El que fuera director de desarrollo en Picmatic, el británico Brian Meitiner, aporta luz a este procedimiento. "Le expliqué que tenía que grabar al malo sacando la pistola, que disparase y, luego, comenzara a reírse. Después, tenía que repetir la toma pero, esta vez, sacando el arma y recibiendo un disparo. De esa manera, nos facilitaba el montaje de las secuencias de vídeo, que, más tarde, iban a ir insertadas en el Laser-Disc", argumenta.

Este sistema de rodaje divertía enormemente al director "porque teníamos que rodar matanzas de manera continuada". "Todo el rato estaba cayendo gente muerta", reconoce. No obstante, eso suponía más de un problema a tener en cuenta. Urbizu explica que en algunas pantallas "los cadáveres de los enemigos no se podían quedar en el suelo, y desaparecían siempre de la pantalla". Para conseguir esa coherencia visual, el realizador bilbaíno buscó una solución creativa. "Cuando morían, hacíamos que los cuerpos de los bandidos se quedarán detrás de un seto o una ventana". Además, jugaban con las distancias e "íbamos cambiando de ropa a los especialistas para que no pareciese que matábamos al mismo pistolero".

Quien más sufría con todas estos inconvenientes era Antonio Gallardo. "Las secuencias tenían que hacerse bien, porque si un especialista caía mal, a destiempo, y la toma no valía, había que repetirla; y los especialistas de cine cobraban unas 50.000 pesetas cada uno por caída", detalla. Todo un reto para un productor que disponía de un presupuesto "muy ajustado", según sus palabras.

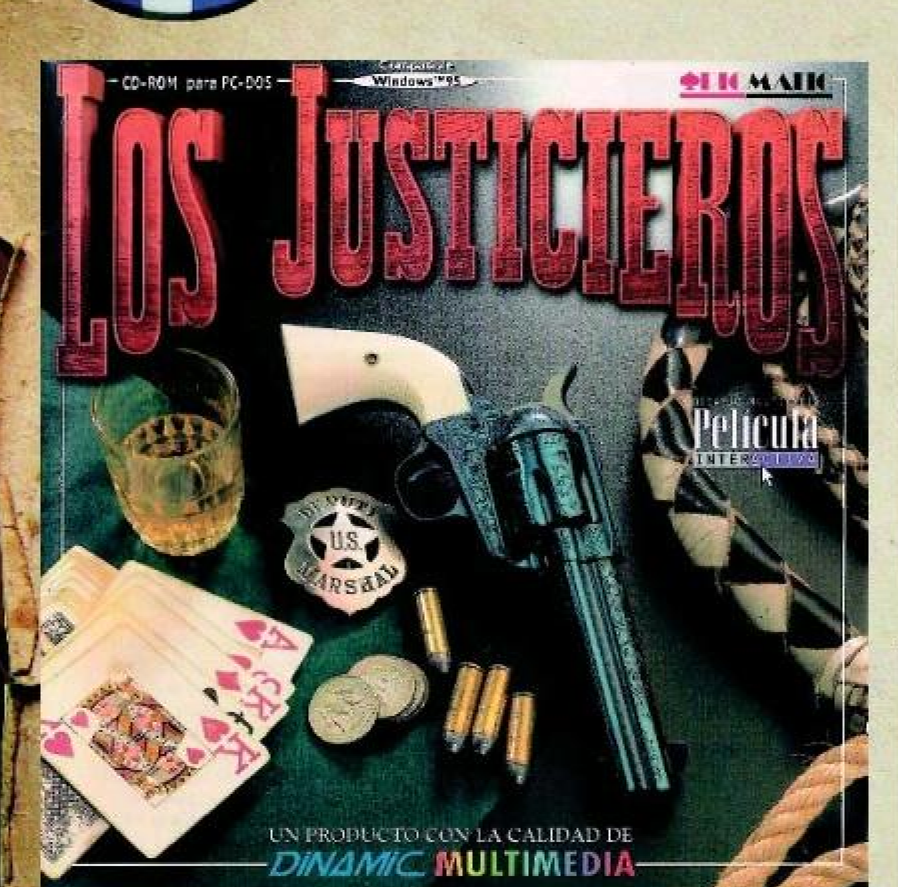
UNA POSTPRODUCCIÓN A LA BILBAÍNA

Después de tres semanas de trabajo y con 35 horas de grabación, el siguiente paso consistía en preparar todo el metraje para el formato LaserDisc. Una labor que se llevó a cabo en los estudios de la productora Canal 6, que se situaban en la avenida Sabino Arana de la capital vizcaína. Allí se cortaron las escenas, se hizo el etalonaje y se igualó el color. El director Enrique Urbizu no participó en el montaje. "Mi labor consistió en proporcionar todo el material original", puntualiza. Aún así, la "aventura" y el "buen sabor de boca" que supuso para el realizador de *No habrá paz para los malvados* la experiencia de *Los Justicieros*, le hizo volver varios meses después a Almería para grabar *Show in the saloon*, un mini documental para Canal Plus.

El siguiente punto fue la edición de sonido y el doblaje, trabajo que recayó en la también empresa bilbaína Edertrack. Su director de sonido fue el ayudante de dirección de Enrique Urbizu en Almería, Iñaki Pangua, y las labores técnicas correspondieron a Iker Serna y Eva Martínez. Según recoge la web Doblaje Histórico Vasco , se utilizó la sala 4 de Edertrack y la mayoría de los actores de doblaje son viejos conocidos en el sector audiovisual vasco. Xeberri Castillo puso voz al pequeño sheriff miedoso y el jefe indio, y Juan Ramón Fernández de Castro era la voz que suena en la introducción al videojuego. Curiosamente, el único personaje que no fue doblado fue el enterrador, interpretado »



UNA EDICIÓN MEJORADA PARA ORDENADORES





Alberto Moreno, Emilio Serrano y Sergio García, dirigidos por Nacho Ruiz, se encargaron de darle un lavado de cara a la versión de PC.





Dinamic Multimedia promocionó la versión doméstica de Los Justicieros a bombo y platillo en casi todas las revistas de la época.

A mediados de los años noventa, con el inicio de la popularidad de los videojuegos con gráficos 3D que ya soportaban las consolas y tarjetas gráficas de los PC, los salones recreativos comenzaron a perder fuerza. En este contexto, Picmatic vio la posibilidad de darle una segunda vida a *Los Justicieros*. Antonio Gallardo afirma que tuvieron que pensar cómo llevar este producto al mercado doméstico, "porque los juegos FMV en el sector profesional se habían acabado".

Esta conversión se hizo internamente en la empresa de Bilbao. El director de desarrollo Brian Meitiner se rodeó de los programadores Jesús María Gómez, Jesús Arroyo y Carlos Fierro; de un "hacker" que se hacía llamar Mr. Katy, y del grafista Oscar Arteta. El primer paso fue trasladar el metraje del LaserDisc a un formato que pudiera leer el PC. Fierro y Arroyo fueron los encargados de desarrollar este trabajo. "Lo más duro de todo fue crear un sistema de compresión de vídeo (códec) desde cero, en una época en la que no existía el DivX. El MPEG no había llegado al PC, y acababan de salir los lectores de CD a doble velocidad", afirma Fierro en un comentario publicado en la web *Pixfans.com*.

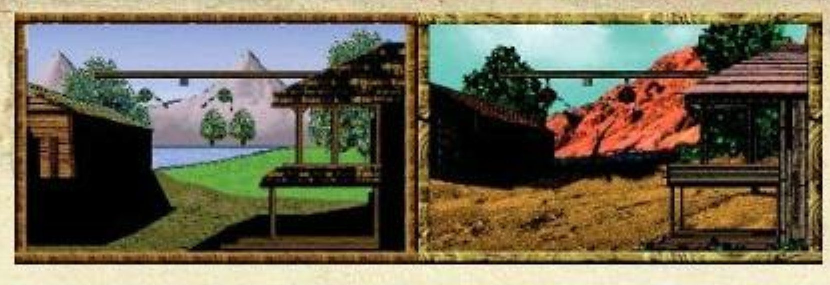
"Al final --continúa-- decidí inventarme los algoritmos de compresión que, básicamente, se basaron en codificar y guardar las diferencias entre un frame y el anterior. Para mejorar el resultado, previamente se trataba el vídeo con unos programas de filtrado que también desarrollamos en Picmatic".

Más allá de los retos técnicos, la adaptación a ordenadores de *Los Justicieros* trajo consigo un replanteamiento. "Originariamente hicimos *Los Justicieros* para que el cliente metiera una moneda, y después otra y otra". Esa idea no tiene nada que ver con la experiencia de jugarlo en casa, donde no cuesta nada echar una nueva partida. Hubo que repensar el juego entero", defiende su productor. La aventura en PC abandonó la linealidad argumental de la recreativa y las balas dejaron de ser infinitas. Este cambio obligaba al jugador a obtener dinero y munición adicional registrando a los enemigos o superando los ocho minijuegos, en formato puzle, creados para la ocasión. Gallardo comenta que "eran necesarios para que tuviera una historia doméstica, porque si no los incluíamos el jugador hubiera llegado al final en seguida, y *Los Justicieros* hubiera perdido toda la gracia".

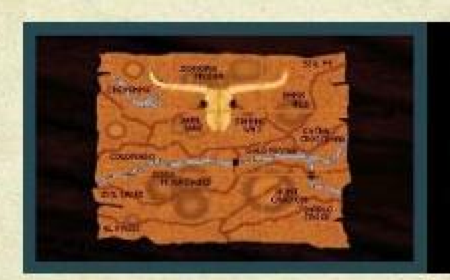
Meitiner y Gallardo son las mentes creativas de estos minijuegos, aunque la programación la llevó a cabo el ya fallecido game designer londinense Albie Fiore, tal y como recogen los créditos finales del juego.

Por último, en Picmatic decidieron añadir a la versión PC algunas secuencias de vídeo sacadas de la recreativa *Tierras Salvajes*. En concreto, todas aquellas en las que aparecía el cómico Paco Calatrava disfrazado de jefe indio, y que tomaba el pelo al jugador por haber fallecido a manos de los forajidos.

Con la adaptación casi finalizada, tocaba comenzar las gestiones para la distribución y venta del producto. Si una cosa tenían clara los bilbaínos de Picmatic era que no debían desviarse de sus líneas de negocio principales, las máquinas recreativas con premio. Antonio Gallardo apunta que "lo más sensato, era buscar un compañero de aventuras que se encargase de la distribución del producto en PC".









■ [PC] Los minijuegos incluidos en la versión para ordenadores tienen mucha chapa y pintura. A la izquierda se muestran los originales y a la derecha su versión final.



Pablo Ruiz Tejedor, director general de Dinamic Multimedia, recoge de manos de Francisco Zabala el premio concedido a Los Justicieros.

En un primer momento, reconocidas empresas como Electronic Arts y ERBE se acercaron a la capital vizcaína para mostrar su interés por la aventura interactiva dirigida por Enrique Urbizu. Sus ofertas no convencieron. Quien finalmente se llevó el gato al agua fue Dinamic Multimedia. El acuerdo con la empresa que dirigía José Ignacio Gómez-Centurión no sólo era para la distribución de *Los Justicieros* en tiendas y quioscos, sino que, además, se incluía la adaptación y venta a PC de *Marbella Vice*.

GRÁFICOS MÁS VISTOSOS

Ya en las oficinas de Madrid, un pequeño equipo dirigido por Nacho Ruiz, y formado por los grafistas Emilio Serrano, Sergio García y Alberto Moreno, se encargó de darle a *Los Justicieros* "un lavado de cara", debido a que el juego tenía un aspecto "muy pobre", tal y como opina este último. "Cuando tenía mucha carga de trabajo nos decía que le ayudáramos", recuerda.

Serrano ofrece más detalles sobre la llegada de este encargo a Dinamic. "Fue entre finales de 1995 y principios de 1996, recién terminado el *PC Fútbol 4.0*. La verdad es que nos sorprendió que pudiéramos hacer algo distinto al *PC Fútbol* y *PC Basket*", franquicias deportivas que absorbían completamente a los equipos.

De aquel joven equipo de grafistas, Serrano era el experto en pixel-art. "Básicamente tuve que rehacer los gráficos, mejorarlos y unificarlos. Nos tuvimos que ceñir a lo que ya estaba hecho, la resolución de sprites y la proporción. El número de frames ya estaba prefijado, y se tenían que mantener", explica. Emilio no pudo cambiar ni una posición de los gráficos, "sólo podía pintar por encima", añade Moreno. Esto se debe a que en Dinamic Multimedia no se programó nada de la versión de PC de *Los Justicieros*. Los nuevos gráficos se enviaban a Bilbao, y el equipo de Picmatic los sustituían directamente por los viejos, y el juego funcionaba sin tocar una sola línea de código.

Sergio García y Alberto Moreno se encargaron de algunos gráficos 3D. "Sergio modeló y animó el logotipo de *Los Justicieros* que recibe tres disparos al comenzar el juego. En mi caso, hice el cráneo de vaca que aparece en el vídeo donde sale el mapa de Sonora, así como algunos de los elementos de los marcadores del juego", detalla Moreno.

Por último, otro equipo de Dinamic Multimedia se encargó del montaje de vídeo y la edición del juego. "Era la gente que hacía los vídeos de las aplicaciones de la revista *PC Manía*. Utilizaban el Adobe Premiere 1.0, y recodificaron los vídeos que nos mandaron al formato de Dinamic". Una labor que realizó Antonio Lucena.

La conversión a PC de *Los Justicieros* les llevó unos tres meses de trabajo, "en el poco tiempo que nos quedó antes de empezar con *PC Basket 4.0* y, posteriormente, *PC Fútbol 5.0*", rememoran los grafistas.

Serrano, que años más tarde trabajaría en el estudio británico Lionhead en títulos como *Black and White 2* y la serie *Fable*, recuerda que "el juego era tremendo". "Nos lo pasábamos muy bien probándolo y viendo todo lo que íbamos cambiando. Nos partíamos de risa con las muertes, el enterrador y los actores. Aún hoy día, tengo grabadas en la memoria algunas de las frases que oíamos como mil veces al día! ¡Baaaaalaaaaas!".

La versión para ordenadores llegó a los quioscos españoles en 1996, a un precio de 2.995 pesetas, unos 18 euros al cambio. Ese mismo año la revista especializada *PC World* otorgó a este western interactivo el premio al mejor programa realizado en nuestro país. "Que la revista mas prestigiosa del sector nos eligiese hizo que me sintiera muy orgulloso de mi equipo", presume el productor, Antonio Gallardo. Un galardón que recogió el que fuera director general de Dinamic Multimedia, Pablo Ruiz Tejedor, en una velada celebrada en el Hotel Villa Magna de Madrid y organizada por la editorial IDG Communications.

No obstante, el éxito en ventas llegó un poco más tarde. Dinamic Multimedia, que conocía a la perfección cómo alargar la vida comercial de sus productos, llegó a un acuerdo con el periódico *El Mundo* para incluir el juego de Picmatic dentro de la promoción 'La colección de Videojuegos para PC'. *Los Justicieros* fue el segundo de una serie de diez títulos. Se distribuyó el domingo 16 de mayo de 1998, conjuntamente al periódico y el suplemento *La Revista*, por 995 pesetas (5,98 euros). Fuentes consultadas aseguran que esta versión para ordenadores vendió más de 100.000 unidades.



■ [PC] El tremendamente pixelado FMV de la versión doméstica de *Los Justicieros* no ha soportado bien el paso del tiempo.

■ [Arcade] Aunque nos pide ayuda, durante el juego esta damisela demuestra más arrojo que el sheriff del poblado.

» por Javier de Campos.

Paralelamente, en los bajos situados entre los números 17 y 21 de la calle Luis Briñas, frente al estadio de fútbol de San Mamés, se estaba diseñando y construyendo el arcade que pondría a Picmatic en el mapa del ocio interactivo. El británico Brian Meitiner, aliado electrónico y mano derecha de Antonio Gallardo, fue responsable de todo el proceso técnico y de ingeniería, y se encargó de seleccionar y adquirir todo el equipo y la electrónica necesaria para la fabricación de las máquinas. Varios meses más tarde, en el año 1993, el prototipo de la primera película interactiva hecha en España estaba preparado.

Según los datos que maneja Antonio Gallardo, "se vendieron y fabricaron alrededor de 2.000 máquinas", y se crearon "entre 800 y 1.000 kits arcade". El videojuego llegó a multitud de salones del país. También se distribuyó fuera de España. En Francia, Inglaterra, Alemania, Estados Unidos, Corea del Sur, Japón y Australia, entre otros, la máquina de Picmatic se conoció como *Zorton Brothers* (Los hermanos Zorton).

La incertidumbre inicial se disipó en cuanto llegó a los salones recreativos, y se convirtió "en un juego social al que jugaban padres e hijos", asegura. "Creo que gustó por la novedad tecnológica y la dosis de humor que añadimos. Eso hizo que quedara como un producto divertido y, sobre todo, recaudador".

La gran aceptación de *Los Justicieros* animó a los responsables a continuar con esta nueva línea de negocio. En los sucesivos años diseñaron y construyeron dos nuevas máquinas, continuando el mismo esquema. Sin embargo, *Marbella Vice* (1994) y *Tierras Salvajes* (1995) jamás consiguieron el éxito de su hermana mayor.

La historia de Picmatic es un ejemplo más del buen hacer de un empresa española en el campo de los videojuegos para recreativas. "Desgraciadamente, y aunque resulte paradójico, su éxito fue tan grande como la falta de reconocimiento popular para sus creadores", opina el profesor de Informática e Ingeniería de Sistemas de la Universidad de Zaragoza, Eduardo Mena.

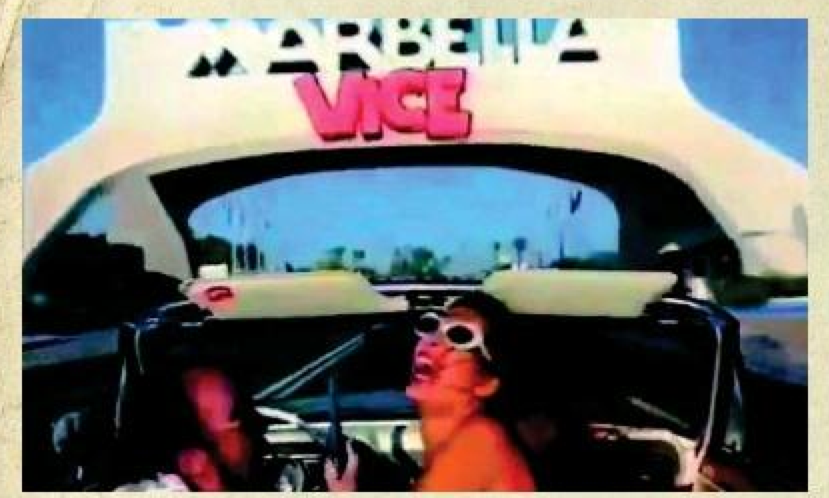


■ [Arcade] La mayoría de los actores que aparecen en el juego son figurantes y especialistas de los poblados del desierto de Tabernas.

Los Justicieros obtuvo el premio PC World a la mejor producción española para su versión para ordenadores. "Desgraciadamente no podemos decir lo mismo de la versión original", critica Mena. "Los fabricantes españoles de videojuegos para recreativas, aunque poblaron las abarrotadas salas de juego durante muchísimos años, nunca han recibido el reconocimiento que merecen; no sólo como pioneros, sino por el éxito comercial de sus creaciones". En este sentido, el profesor denuncia que en aquel momento "nadie se preocupó de destacar a esos jabatos que, con gran escasez de medios pero mucho saber hacer, firmaron algunos de los videojuegos que tanto a nivel creativo como comercial, se reconocen como auténticos hitos en la historia del videojuego español". ■

IMÁGENES CEDIDAS POR:
Antonio Gallardo, Mariano Vázquez, Ricoberto Dones (Youtube: FMV Homebrews), Asociación A.R.C.A.D.E, Emilio Serrano, Arcade-museum.com y Sergio Presa.

OTROS TÍTULOS DE PICMATIC





■ *Tierras Salvajes* es la tercera y casi desconocida película interactiva de Picmatic, con la que se buscó repetir el éxito de *Los Justicieros*.



■ [Arcade] Tras el éxito de *Acción Mutante*, el director Alex de la Iglesia dirigió todas las escenas de *Marbella Vice*. Alex Angulo, Catherine Fulop y Santiago Segura formaron parte del elenco principal de actores.

Entre 1993 y 1995 Picmatic desarrolló tres recreativas. La primera fue *Los Justicieros*, un western interactivo dirigido por Enrique Urbizu, que consiguió llenar las arcas y posicionar la compañía dentro del sector profesional del ocio digital. Los de Bilbao vieron una gran oportunidad de negocio y se pusieron manos a la obra con el objeto de crear nuevas aventuras para las salas de juegos.

MARBELLA VICE

Segunda película interactiva de la compañía bilbaína a la que los jugadores pudieron dar caña en 1994. Tal y como relata el productor Antonio Gallardo, *Los Justicieros* "estaba funcionando muy bien" cuando surgió la idea de crear una aventura de disparos en primera persona "que superase a su antecesor". Así nace *Marbella Vice*, un proyecto atractivo que fue capaz de seducir al realizador vasco Álex de la Iglesia, tras su éxito en los cines con *Acción Mutante*.

Con un sistema de juego calcado a su antecesor, *Marbella Vice* abandona el polvo del Lejano Oeste para dejarse influenciar por las aventuras y desventuras de Sonny Crockett y Rico Tubbs en *Miami Vice* (*Corrupción en Miami*). No faltan los personajes duros, la chica guapa, acción a raudales y un intenso ritmo visual que tiende al exceso, marca de la casa del director de *El día de la Bestia*.

Las secuencias de *Marbella Vice* se rodaron en diferentes puntos de la Costa del Sol, la Comunidad de Madrid y la provincia de Bizkaia, en una superproducción que contó con caras conocidas por el gran público: el actor vasco Álex Angulo, popular por su papel en *El Día de la Bestia* y la serie de televisión *Periodistas*, la estrella venezolana Catherine Fulop que, en aquel momento, triunfaba en España con la telenovela *Abigail*; y un joven Santiago Segura, amigo y actor fetiche de Alex de la Iglesia.

Esta segunda película interactiva de Picmatic contaba con todos ingredientes para triunfar. Superior en todos los aspectos técnicos y audiovisuales, la recreativa no llegó a las expectativas de los jugadores debido a la pérdida de interés de la tecnología LaserDisc, y la aparición de opciones mucho más atractivas. El fabricante bilbaíno fue testigo de ese cambio de tendencia, que se vio claramente reflejado en una menor demanda de pedidos de máquinas recreativas.

TIERRAS SALVAJES

Tercer y prácticamente desconocido título de Picmatic con el que la empresa de Antonio Gallardo decidió cerrar su línea de negocio de videojuegos para los salones arcade. Desde un primer momento, *Tierras Salvajes* se creó con el objetivo de ofrecer a los clientes un nuevo LaserDisc y ampliar la vida útil de las máquinas recreativas que habían adquirido.

Esta última película interactiva contó con la dirección y la guionización del artista multidisciplinar Mariano Vázquez, amigo de Antonio Gallardo, con quien ya había trabajado en *Los Justicieros*. La trama de *Tierras Salvajes* vuelve a trasladarse al Viejo Oeste pero, esta vez, el jugador se convierte en un teniente del Séptimo de Caballería que tiene que defender a los lugareños de los asaltos de una supuesta tribu de indios.

De nuevo, los poblados de Almería y el desierto de Tabernas volvieron a ser los escenarios elegidos y, entre sus intérpretes estuvo el humorista Paco Calatrava haciendo de jefe indio. Como particularidad, sus tomas fueron reutilizadas y añadidas posteriormente en la versión de *Los Justicieros* que distribuyó Dinamic Multimedia para ordenadores.

El paso del tiempo y la dificultad de localizar estos títulos de Picmatic han convertido a *Marbella Vice* y *Tierras Salvajes* en videojuegos de culto. Es por ello que asociaciones y grupos de conservación del software luchan por recuperarlos del olvido, y que puedan ser disfrutados por los nuevos y viejos jugadores.



CAPITÁN SEVILLA

EL SUPERHÉROE ANDALUZ DE LA EDAD DE ORO

En el año 1987, el proyecto del Capitán Morcilla comenzó a germinar en un céntrico barrio de la ciudad hispalense. Dirigidos por Álvaro Mateos, un grupo de chavales rebosantes de ilusión se embarcó en la mayor aventura de sus jóvenes vidas. Un superhéroe había surgido de las mismísimas entrañas de los ordenadores personales.



Por Jesús Relinque "Pedja"

Si pintáramos sobre un lienzo un esbozo de lo que simbolizó el auge de Dinamic Software, la compañía fundada por los hermanos Ruiz, deberíamos utilizar unos cuantos botes de pintura manufacturados en Andalucía. El sevillano Álvaro Mateos había sido el artífice de dos de los títulos que lograron impulsar a la empresa madrileña: *Rocky* (1985) y *West Bank* (1985), juegos que salieron al mercado con una carátula ilustrada por el añorado Alfonso Azpiri. *Rocky*, en concreto, se convirtió en el programa que simbolizó el comienzo de la feliz colaboración artística del maestro con Dinamic. Aunque tenían mecánicas completamente diferentes, lo cierto es que tanto *Rocky* como *West Bank* encerraban una filosofía que llegó a calar bien hondo en la producción de los Ruiz: ambos tomaban una más que evidente inspiración en máquinas recreativas de éxito. En este caso, los arcades en cuestión eran *Punch-Out!!* de Nintendo y *Bank Panic* de Sega. La fórmula de teletransportar la magia de los salones recreativos a los hogares era algo así como la receta de la piedra filosofal por aquella época.

Un buen día, Álvaro Mateos decidió proponer a los hermanos Ruiz un nuevo proyecto basado en una idea que prometía convertirse en un blockbuster desde su fase más temprana de diseño. Nombre en clave: El capitán Morcilla.



[ZX Spectrum] El Capitán Sevilla se encarama a un tejado de la capital hispalense para lucir palmito y divisar a los maleantes que patrullan la calle poligonera. Nótese los gráficos monocromos de la pantalla, en contraste con los marcadores.

SE BUSCAN PROGRAMADORES

Andrés Mompín, un amigo de la infancia de Mateos, recuerda con claridad los rasgos más característicos del programador en aquella época: "Álvaro siempre fue un alma inquieta. Era alguien muy avanzado para los tiempos y para su edad". El sevillano tuvo la iniciativa de emprender una nueva aventura, a la que denominó Hi-Score, para la que necesitaría un equipo de desarrollo capaz de llevar a buen puerto lo que tenía en mente. Con estas premisas, proyectó una reunión a modo de convocatoria para chavales que compartieran sus mismas inquietudes y que estuvieran aguardando en sus cuevas a que alguien les invocase para liarla parda en torno a una de esas innovadoras máquinas de lógica insondable denominadas microordenadores. Ángel Jiménez fue uno de los que acudió a la llamada: "Me enteré del proyecto por un amigo que me dio un folleto que había encontrado en el tablón de anuncios de su facultad". El texto del folleto era una declaración de intenciones en la que constaban varios requisitos, siendo el primero ser joven. Pero la divina juventud no era el único tesoro que Mateos solicitaba en el anuncio; también era necesario saber programar para ZX Spectrum y Amstrad »

El equipo de Hi-Score en 1987: Álvaro Mateos, Manolo Guillén, Manuel Gascú, José Ramón Pérez, Rafael García, Ángel Tirado y David Brioso. [Derecha] Bocetos pixelados de diversos personajes y trozos de escenario de la segunda carga del juego. Del acetato al píxel fue la técnica utilizada.

» CPC, conocer el código máquina (encriptado mediante las siglas C.M. en el texto) y, por último, pero no por ello menos importante, tener ganas de unirse a un grupo de programación de videojuegos.

Según Jiménez, "en el lugar de encuentro, una autoescuela, estábamos todos alucinados, porque había unas veinte personas que compartían conocimientos de programación". Curiosamente, a algunos no se les volvió a ver el pelo tras aquella primera reunión. En cualquier caso, pocas dudas pueden quedar al respecto del éxito cosechado por el anuncio, a tenor de la elevada cantidad de miembros que acabarían conformando el equipo de Hi-Score que firmara *Capitán Sevilla*.



■ Pantalla de carga del videojuego. Foto tomada en la actualidad sobre un ZX 128K superviviente, que envía la imagen a la imponente pantalla de un monitor Commodore eterno.

LA OFICINA DE TRIANA

Los siguientes pasos se dieron con el objetivo de alquilar un piso en el barrio sevillano de Triana, para situar el centro de operaciones del grupo de desarrollo. El piso se acondicionó como oficina, con bastante material para trabajar, ordenadores, una impresora y discos para hacer copias de seguridad. Según apunta David Brioso, el auténtico hombre-orquesta del equipo, "las primeras semanas fueron mucho de reuniones en las que, por encima de todo, eran los grafistas los encargados de llevar la voz cantante para dirimir el aspecto y estética del videojuego, así como otros aspectos, como el argumento, la acción o la inteligencia artificial". La organización jerárquica del equipo acabó perfilándose con el transcurso de las semanas. Tal y como cuenta Álvaro Mateos, "a medida que pasaba el tiempo ibas identificando quién valía más para una cosa y quién para otra". Se llevó a cabo una especie de selección natural, un proceso de refinamiento en el que el propio Mateos acabaría dirigiendo la parte de programación, delegando en Ángel Tirado el liderazgo de la parte gráfica.

Tirado podría ser considerado como el verdadero padre del personaje del Capitán, personaje que germinó a partir de una serie de cómics que el propio Tirado había dibujado. Estos tebeos relataban la génesis del superhéroe, que podría resumirse de la siguiente manera: Mariano López, un transportista de escaso cabello, mostacho poblado y prominente barriga, sufre de cerca una explosión acaecida en una central nuclear. El camión descarrila y se desparrama todo su contenido de embutidos. Al despertar, Mariano siente el gusanillo en su barriga y no duda en agenciarse una de las morcillas que hay en la calzada para calmar su hambre, sin llegar a sospechar que dicho alimento se ha convertido en radioactivo. Su vida no vuelve a ser la misma, puesto que la morcilla le transforma en un hombre musculoso con poderes que desafían la razón. ¡Incluso le vuelve a crecer un magnífico flequillo!

Este descacharrante guión sirvió de base argumental para el videojuego, en el que existe un representante del lado oscuro que desafiará al Capitán: el maquiavélico profesor Torrebruno, que desde su base interestelar prepara la silenciosa conquista de la Tierra. El superhéroe andaluz deberá robar un cohete para asaltar la base del profesor y acabar con su armamento. Qué mejor manera de arreglar las cosas que a morcillazo limpio.

TRANSTORNO DE PERSONALIDAD

El proyecto comenzó llamándose Capitán Morcilla, ya que así se llamaba el cómic de Tirado en el que se basaba. Sin embargo, a medida que avanzaba el proyecto, Dinamic pensó que dicho título no era nada comercial. El equipo de desarrollo no compartía la necesidad de modificar el nombre, pero finalmente, y a pesar de ello, el juego fue lanzado bajo el título que todos conocemos. Posteriormente, al ser distribuido en Reino Unido por Alternative Software bajo el sello budget "Winner" (que ya había hecho lo propio con Freddy Hardest), fue renombrado a Captain 'S', y el superhéroe se convirtió en un miembro de las fuerzas de élite del Planeta Sevilla. Olé y olé la guasa anglosajona.



UN SUPERHÉROE DE CÓMIC





A la hora de montar la campaña publicitaria de lanzamiento de *Capitán Sevilla*, Dinamic siguió los consejos de Ángel Tirado. Fue el cacereño el que propuso como portadista a Francesc Capdevila, más conocido como Max. El artista, nacido en Barcelona, tiene una extensísima carrera a sus espaldas en la que ha abordado prácticamente la totalidad de campos de la actividad gráfica, tanto ilustración como cómic y diseño gráfico. Max realizó un inspirado dibujo para la carátula, así como un tebeo de cuatro páginas a todo color en el que, basándose en la idea original de Tirado, Capdevila dibuja la historia en la que Mariano López, el transportista, se acaba transformando en el personaje que protagoniza el videojuego. El cómic fue publicado en las páginas de la revista *Microhobby*, concretamente en el número 175, que vio la luz en los kioskos en el mes de Agosto de 1988.

TÉCNICAS MORCILLONAS

La versión base con la que Hi-Score trabajó para desarrollar el juego fue la de Spectrum 48k. Dadas las limitaciones de memoria (según relata Tirado, había que hacer malabarismos para encajarlo todo), el equipo decidió trabajar los gráficos de forma monocroma, salvo en la zona del marcador, en la que sí aparecía color para el medidor/morcilla de energía, iconos de poderes y caretos del protagonista. Otra de las decisiones tomadas fue prescindir del scroll de pantalla, de modo que se fueran sucediendo escenas fijas en las que se pudiera aumentar el detalle, tanto de los personajes como de los elementos del escenario.

La técnica utilizada por Ángel Tirado para recrear los gráficos del juego resultaba bastante original. "Reciclé una serie de nociones tomadas de un libro de técnicas del cómic escrito por Josep María Beá. Básicamente, la idea consistía en trazar el dibujo sobre papel para transferirlo a un acetato, copiándolo con un rotulador o bien fotocopiándolo. Luego, el acetato se colocaba sobre la pantalla conectada al ordenador, y entonces ibas siguiendo las líneas trazadas previamente, apagando o encendiendo uno a uno los puntos o píxeles que componían el gráfico", explica Tirado. De esta manera, la información gráfica podía ser procesada y almacenada en el ordenador.

Otro de los miembros del equipo, el programador Francisco Rodríguez, comentaba uno de los efectos más destacados del título: "se trataba de un juego bidimensional con aspectos tridimensionales. Había objetos que se ubicaban en un plano más cercano para conseguir ese efecto. Teníamos que crear máscaras para los objetos, de modo que el objeto más lejano actuara como si fuera transparente y el personaje pasara por delante suya". Por su parte, Ángel Jiménez se convirtió en el principal encargado de las animaciones de los personajes, incidiendo en movimientos parabólicos, el vuelo del propio superhéroe.

En general, el apartado visual del juego, a pesar de carecer de color, salvo en la notable versión Amstrad CPC, fue »



■ [CPC] La segunda carga nos transportaba a un lejano y hostil planeta desde el que era posible contemplar la Tierra.

■ Uno de los bocetos del superhéroe, obra de Tirado. En él se aprecia su estilo caricaturesco.

» bastante meritorio, incluyendo multitud de detalles que lo acercaban al aspecto cómico del tebeo español, así como elementos que resultaban auténticos guiños a la ciudad hispalense, como la propia silueta de la monumental Giralda.

El equipo que desarrolló el juego llegó a contar con catorce miembros, una cifra atípica para la época.

UN DESARROLLO TITÁNICO

Si repasamos los desarrollos más destacados de la historia de la Edad de Oro del software español, llegaremos a la conclusión de que, en muy contadas ocasiones, los equipos superaban los dos o tres componentes. Por ello, llama poderosamente la atención la amplia plantilla con la que contó *Capitán Sevilla* durante el proceso de elaboración del videojuego. Una plantilla que sufrió algunas bajas antes de que se acabara el juego, ya que, al parecer, había personas que no le veían al proyecto un horizonte demasiado claro en términos económicos. Este último caso, curiosamente, encuentra un fiel reflejo en los desarrollos indie actuales, en los que, salvo honrosas excepciones, el rendimiento monetario, si es que llega, tarda en llegar.

Mateos, en su labor de coordinación, llevaba a cabo la intrincada tarea de compilar cada cierto tiempo todos y cada uno de los pedazos que los componentes iban construyendo por separado, de modo que pudiera formar un todo para obtener una especie de prototipo que servía para valorar el avance y progreso del proyecto en términos globales. Como contrapartida, el elevado número de miembros del equipo también tenía sus inconvenientes, según relata el propio Álvaro: "el ambiente era bastante disperso. Cuando yo faltaba, de vez en cuando, al regresar me encontraba con que se habían montado una buena fiesta". Tirado añade lo siguiente: "pretender que un grupo de chavales compuesto por unas 13 o 14 personas que se encuentran entre los 16 y 18 años, monten una empresa, y que dicha empresa tenga una buena organización y una disposición bien clara, resultaba algo utópico". Es muy posible que aquellos chavales estuvieran lejos de considerar aquella dedicación como un aburrido trabajo, un pensamiento alentador que les facilitaba con total seguridad el poder echar muchas horas. Horas que se diluían en un gigantesco caos en el que todos se sentían importantes y aportaban su particular granito de arena.

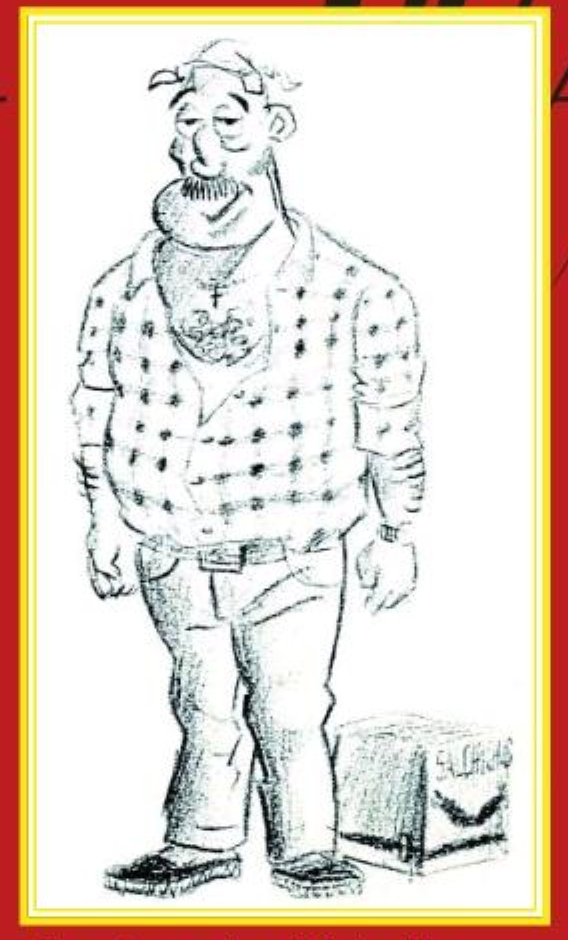
Ante tales premisas, el proyecto llegó incluso a sufrir alguna que otra zozobra. "Hoy día", recuerda Brioso, "parece un milagro que lográramos terminarlo. En total estuvimos un año y medio allí metidos, dentro de un buen ambiente y con una recta final en la que se aceleró el ritmo bastante". El dinero con el que contaba Mateos para el desarrollo se agotó antes de lo previsto. Las versiones Amstrad y MSX se complicaron. La oficina alquilada se tuvo que abandonar antes de tiempo, las tensiones surgían y el desarrollo parecía dilatarse más de lo deseado. La compañía de los hermanos Ruiz ejerció cierta presión de cara a comercializar el videojuego en las navidades de 1987, pero finalmente no pudo ser y salió al mercado al año siguiente durante la campaña veraniega.



■ Álvaro Mateos y Ángel Tirado, en una fotografía tomada durante la mesa redonda sobre el videojuego, celebrada en el evento Retro Sevilla del año 2015.



■ [PC] Esta hermosa captura pertenece al remake de Capitán Sevilla, realizado por Luis García Ventura y Daniel Celemín, y distribuido bajo el sello CEZ en 2009.



■ El aspecto campechano de Mariano López contrastaba con lo exuberante de su alter ego.



■ [ZX Spectrum] El Capitán Sevilla tiene sus más y sus menos con la cuadrilla de una obra, dentro de uno de los escenarios de la primera carga del juego.

Lo verdaderamente importante es que, gracias a ese arreón postrero, el proyecto llegó a buen término, el equipo suspiró de alivio y todos experimentaron una oleada de satisfacción y un subidón de ilusión al verlo en las tiendas. Incluso llegaron a ver a los típicos vendedores de mercadillo colocando en sus mesas de domingo varias cintas de cassette pirateadas con la carátula del *Capitán Sevilla* fotocopiada en blanco y negro.

Y MARIANO VOLVIÓ A SER REPARTIDOR

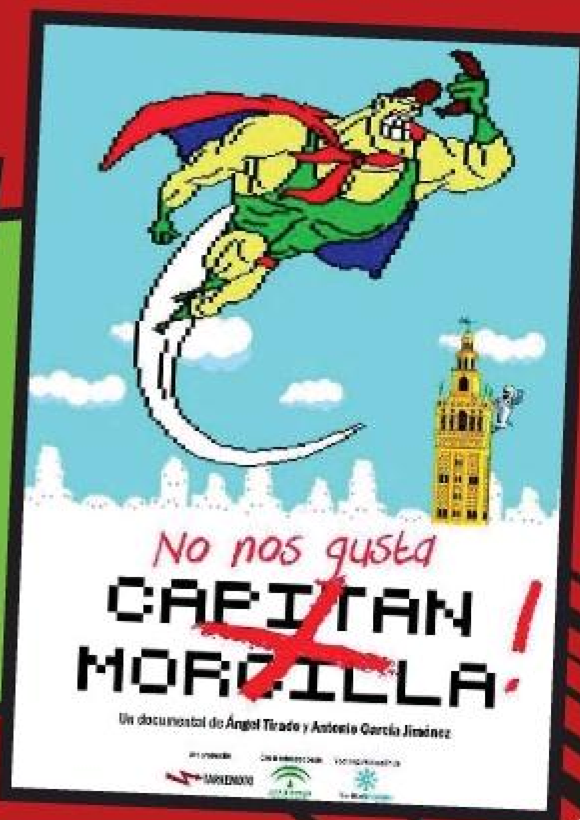
¿Hubo algo más allá del *Capitán Sevilla*? Para responder a esa pregunta, lo mejor es darle voz a Mateos, que evalúa el rendimiento económico del título: "Pues el juego dio para cubrir gastos y no dio pie a que se hicieran otros proyectos. Pero bueno, el intento estuvo ahí". Los beneficios no fueron excesivamente elevados y tampoco puede decirse que *Capitán Sevilla* fuera de los títulos más vendidos de la historia de Dinamic. No obstante, sí cosechó buenas críticas, destacando por la originalidad y frescura de su planteamiento, por el look de cómic y las opciones que otorgaban los distintos poderes del protagonista. En su debe se acumuló, como solía ocurrir en los juegos patrios de la época, una dificultad tremendamente elevada.

Y aunque el Capitán Sevilla tuvo que convertirse de nuevo en Mariano para seguir ganándose el pan repartiendo morcillas, con el paso de los años se valoró en su justa medida a la aventura emprendedora que comenzara una tarde cualquiera de los ochenta en una autoescuela sevillana. ■

Queremos enviar un profundo agradecimiento a Ángel Tirado por cederle el documental No nos gusta Capitán Morcilla y el material gráfico para documentar el presente artículo.

¡NO NOS GUSTA CAPITÁN MORCILLA!

Ángel Tirado, padre espiritual del Capitán, fue el encargado de dirigir, junto a Antonio García, un maravilloso documental de la productora Tarkemoto llamado No nos gusta capitán Morcilla. La obra data de 2015 y es un excelente testimonio audiovisual tanto del proceso de elaboración del título comercializado por Dinamic, como de la Edad de Oro del videojuego español en general. El documental, que ha participado en diversos certámenes a lo largo del mundo, incluye una gran cantidad de opiniones vertidas tanto por los miembros del equipo Hi-Score como por periodistas y especialistas del sector.



LA SEGUNDA EDAD DE ORO DEL AMSTRAD CPC EN ESPAÑA

A todos nos apasionan los videojuegos retro, ya sean de consola, ordenador o recreativa. Pero no debemos olvidar a la gente que sigue manteniendo estos sistemas con vida gracias a nuevos títulos. En el caso del Amstrad CPC, se está logrando llegar a una segunda Edad de Oro.

Por: Atila Merino "blackmores"

En 1984 nacía el primer CPC, un microordenador de ocho bits creado por la británica Amstrad. Uno de los países en los que obtuvo mayor éxito a lo largo de sus casi diez años de vida fue el nuestro, en parte gracias a las múltiples desarrolladoras que se fraguaron a lo largo del territorio español. Muchas de ellas creadas por chavales que aún no habían llegado a la mayoría de edad. Empresas tan importantes como Dinamic, Ópera Soft, Topo Soft o Made in Spain, y otras con menos medios pero idénticas ganas (New Frontier, Comix, Génesis Soft, Creepsoft, etc), formaron parte de esta fructífera época conocida como la Edad de Oro.

Hoy podemos hablar de un segundo resurgimiento en lo que respecta a la producción española para CPC, gracias a las creaciones homebrew que decenas de desarrolladores amateur siguen publicando, simplemente por nostalgia y amor por el retro. Dicha escena homebrew comienza básicamente al final de la etapa comercial del ordenador británico, aproximadamente en 1993. A partir de aquí, multitud de programadores, músicos y grafistas amateur de diversos países, comienzan a desarrollar juegos de forma casera pero de enorme calidad en muchos de los casos. Así, y a pesar de que la escena homebrew del CPC es menor que la de otros sistemas coetáneos, como ZX Spectrum, MSX y C64, se inicia un camino que dura hasta nuestros días y que no tiene visos de acabar pronto, pues es justo ahora cuando se encuentra en su punto álgido.

Lo que os queremos mostrar no es más que un compendio de los héroes que siguen insuflando vida a un ordenador que, en teoría, murió hace más de veinte años, pero que en la práctica sigue recibiendo magníficas obras que, en ocasiones, superan a las de producciones profesionales de los 80. Y todo ello centrándonos únicamente en una escena española que afortunadamente no para de crecer.

CEZ GS, fábrica de talento

Podemos considerar a CEZ GS como el nexo común entre muchos de los grupos que surgieron a posteriori. El estudio creado por la prestigiosa web *Computer Emuzone* (fundada por José Luis Veiga "Karnevi"), se encontraban la mayoría de los programadores, grafistas y músicos que veremos repartidos en los siguientes grupos. En lo que al CPC respecta, desde 2004 hasta 2008, podemos ver la mayoría de los juegos publicados bajo el manto protector de CEZ GS, hasta que en 2009 hubo una separación a gran escala, desembocando en la independencia y creación de nuevos grupos. Sobre la creación del grupo, Karnevi comenta que "junto a Wyz, con la aparición de ESP Soft y el reclutamiento de Beyker, pusimos la primera piedra para el Dinamic / Erbe del siglo XXI". Durante esta época no era raro ver desarrollos de gente de ESP Soft mezclada con otros componentes de The Mojon Twins o los futuros Retroworks. Uno de los trabajos de este estudio que no está referenciado en el resto de grupos es el puzle *Betiled!* (2007), realizado por Zogo, Dadman, Wyz, Augusto Ruiz y Kendroock. "Fueron cinco años bonitos, más de lo que duraron muchas compañías de los 80. Y lo sembrado no ha dejado de dar frutos", concluye Karnevi.



ESP SOFT, los precursores

No sólo pueden presumir de ser los primeros españoles en finalizar y publicar un juego homebrew para CPC, sino que también pueden hacerlo de mantenerse en la brecha doce años, ya que su primer juego se publicó en 2004 y actualmente siguen creando nuevas obras. Su primer lanzamiento fue *Columns*, la versión CPC del grandioso puzle de Sega. "ESP Soft nació gracias a unos tutoriales sobre programación en código máquina para el CPC, iniciados por Artaburu, en los foros de Amstrad ESP" matiza Litos, uno de los fundadores.

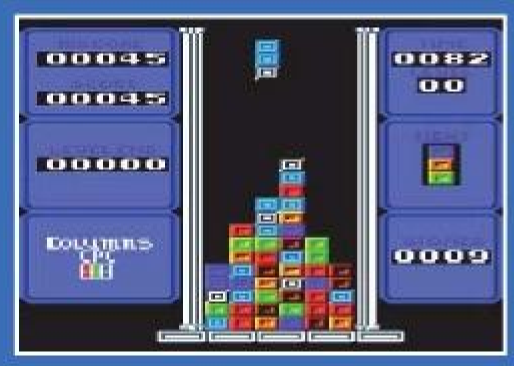
Tras este gran inicio, llegaron otros juegos originales, como *Gates to Hell* (2006), *Aqua* (2007), *BCM: El Buscador de Código* (2007), *Small Games for Smart Minds* (2008), *Mariano the Dragon: Capers in Cityland* (2008), o *iLogicAll* (2008), así como otros basados en antiguos personajes, como *Phantomas Saga: Infinity* (2006) o *Totems* (2012), la continuación de *Columns*. Además, ESP Soft se ha especializado en aventuras



conversacionales, tomando el relevo de Andrés Samudio y sus Aventuras AD. Entre ellas se encuentran *El Paciente 106* (2007), *Nheredia* (2008), *El Misterio de la Isla de Tökland* (2015), *Cero Absoluto* (2016) y la versión CPC del clásico conversacional de Dinamic, *Arquímedes XXI* (2011). También cuentan con producciones más ambiciosas, como los plataformeros *Hora Bruja* (2011) e *Imaginario Colectivo* (2012), y el arcade de acción *La Guerra de Gamber* (2014).

En 2017 vio la luz *El Linaje Real* y este año pudimos disfrutar con *Galactic Tomb*, dos juegos con un acabado a la





altura de las producciones de Dinamic u Ópera Soft. Y no nos olvidemos del *Babaliba* que están preparando, original de Dinamic y que nunca llegó aparecer en CPC. ESP Soft está compuesto actualmente por Litos, Artaburu, gg, David 6128, MiguelSky, McKlain, Mode 2 y sad1942.







GNGSOFT, lento pero seguro

Liderado por César Nicolás González, este desarrollador vallisoletano ha demostrado su maestría en la programación y los gráficos de diversos juegos. "Empecé a programar porque tenía ganas y de alguna forma había que firmarlo todo" explica César sobre la creación de CNGSoft. Pese a que sólo tiene publicados tres juegos, se trata de tres excelentes obras que han demostrado una y otra vez el poder técnico del CPC y su conocimiento del mismo.

Su primer trabajo, publicado en 2005, fue *Justin*, la supuesta precuela del *Dustin* de Dinamic en el que se nos mostraba, en forma de aventura isométrica, la vida como ladrón que llevaba el protagonista justo antes de entrar en la cárcel. Sobre el juego, César comenta que "empezó como una broma en un foro de CPC y acabó más o menos en serio", concluyendo que "se trataba de un *Knight Lore* de bajo presupuesto donde todo se resuelve a base de empujar trastos y saltar como ranas".

Tuvieron que pasar seis años para que lanzara su siguiente juego, una versión muy mejorada del clásico de Taito *Bubble Bobble* (1987 para CPC), que obtuvo el nombre de *Bubble Bobble 4CPC* (2011). Por suerte, César nos regaló otra magnífica obra pocos años después, cuando se presentó a la tercera edición del #CPCRetroDev con *Frogalot* (2015), una versión mejorada del *Nebulus* de Hewson Consultants (1987) que sorprendió a propios y extraños por su soberbia calidad técnica. "*Frogalot* nació de la idea de intentar recrear el *Nebulus* de Commodore 64 en un Amstrad CPC sin sacrificar lo que en su momento las versiones Z80 omitieron", sentencia.

En la #CPCRetroDev de 2016 se hizo con el segundo puesto gracias a *Hire Hare*, un precioso juego isométrico al que el mismísimo Jon Ritman no dudó en otorgarle el premio al mejor desarrollo técnico. Este desarrollador, que además es el responsable del emulador CPCE, lanzó *Duck Out* en 2017, y también presentó el pasado año en la #CPCRetroDev *Basket Cases*.

THE MOJON TWINS, humor a raudales

El grupo más divertido de la escena homebrew. También son los que más juegos han desarrollado, con una lista que ya pasa de la cincuentena y que no para de crecer. En palabras de anjuel, grafista y uno de sus fundadores, "no somos un estudio homebrew, sino un grupo de amigos que hacemos juegos, entre otras cosas". Aunque sus primeros juegos son para ZX Spectrum y la mayoría de su catálogo se basa en este sistema, podemos encontrar casi una decena de obras para CPC. "Decidimos probar en el CPC porque era otro de nuestros ordenadores de la infancia y Artaburu nos hizo una biblioteca" aclara na_th_an, otro de los fundadores y programador del grupo. Desde su primer juego en 2005 hasta 2008, estuvieron bajo el amparo de CEZ GS, independizándose en 2009. Su famoso motor *MK1*, antes conocido como *La Churrera*, ha servido a multitud de desarrolladores, permitiendo hacer juegos de manera sencilla. Entre sus trabajos para CPC están *Phantomas Tales #1: Marsport* (2009), *Nanako in Classic Japanese Monster Castle* (2009), *Platformer Medley First Block* (2009), *Cheril of the Bosque* (2010), *Lala Prologue* (2010), *Sir Ababol* (2010), *Uwol: Quest for Money 2* (2011) y *Sir Ababol II: The Ice Palace* (2016). The Mojon Twins se completa con el ilustrador Kendroock, el músico David Sánchez "Murciano", Zemman, Jf_Jara, Eightbiter e Iforeve.







4MHZ, viejos rockeros









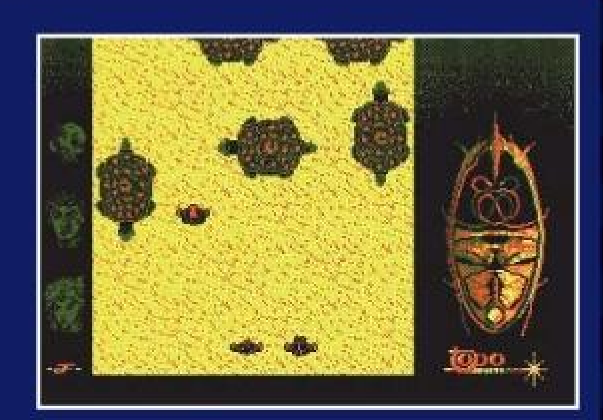
He aquí una de las grandes sorpresas del panorama homebrew de CPC, y es que 4MHz está liderado por el madrileño Javier García Navarro, uno de los supervivientes de la Edad de Oro que mucha gente recordará por ser el programador del desafortunado *Sabrina* (1988) que Iber Soft publicó cuando Javier trabajaba en Génesis Soft. Aun así, Javier comenta que "*Sabrina* fue mi primer proyecto y, a pesar del resultado, estoy muy orgulloso de él." El caso es que el primer videojuego homebrew que desarrolló Javier, poco antes de fundar 4MHz, fue una especie de remake de *Sabrina* al que le puso por nombre *Sardina Forever* (2012), logrando mejorar notablemente el juego original. "*Sardina* fue la penitencia por el mal resultado de *Sabrina*. Supuso muchísimo esfuerzo, pero mereció la pena como redención".

Al año siguiente se funda 4MHz y sus componentes se ponen manos a la obra con Juan Carmona en *Busca del CPC Perdido en el Reino de la Princesa Ochobitera*, aunque jamás llegó a publicarse. "4MHz es lo que siempre habría querido hacer en la época dorada. Un sueño cumplido que esperamos que vaya a más con el tiempo". Finalmente, en plenas elecciones generales de 2015, presentaron *Adiós a la Casta*, un plataformas que parodia la política y que está dividido en episodios que en realidad son juegos totalmente diferentes. A esto, Javier comenta que "lo pensamos como un proyecto retro con temática moderna, abandonando los ya típicos 'clásicos' y 'remakes' de la escena."

Posteriormente lanzaron *Adiós a la Casta: Episodio 2 – De buen rollo* (2016) y *El Tesoro Perdido de Cuauhtémoc* (2017) y actualmente están preparando tres títulos más: *Operation Alexandria*, *MalaSombra* (un cartucho de 512kb) y *Lady Phoenix*. A 4MHz se han ido incorporando nuevos miembros de altísima calidad, como los grafistas Daniel Celemín, Rafa Castillo, Toni Gálvez, David Donaire, Juan Esteban "sad1942" o el músico John McKlain.

TOPO SIGLO XXI, vuelve un grande

El sorprendente regreso de una de las compañías más potentes de la Edad de Oro. Alfonso Fernández Borro, uno de los mejores grafistas de la Topo Soft original (suyos son los gráficos de *Gremlins 2*, *R.A.M* o *Lorna*), y Manuel Ferreira "Gandulf" completaron el genial *Viaje al Centro de la Tierra* (1989), añadiéndole la coletilla *Versión Extendida* y las dos fases que no pudieron entrar en su día por cuestiones de tiempo y dinero, así como la música de Sergio Vaquer "Beyker". "Siempre quise haber terminado el proyecto de forma íntegra" comenta Alfonso, "lo que pasa es que no disponía de conocimientos de programación y la cosa quedó en el limbo". Tras la versión para ZX Spectrum, publicada en 2008, llegaría la de CPC cuatro años después, en este caso programada por César Nicolás González, de CNGSoft. Por desgracia, esto es todo lo que ha publicado Topo Siglo XXI hasta la actualidad, dejándonos con ganas de mucho más.



RELEVO VIDEOGAMES, poco pero intenso



Los bilbaínos de Relevo son, casi con total seguridad, el estudio más exitoso surgido de la escena homebrew. Fundados en el año 2009 por Jon Cortázar tras su paso por Karoshi, se profesionalizaron en 2012 después de haber creado multitud de exitosos juegos para el MSX y el ZX Spectrum, entre los que destacan *La Corona Encantada* (portada de Alfonso Azpiri incluida) e *Invasion of the Zombie Monsters* (con música del compositor César Astudillo, "Gominolas"). Precisamente, éste último es el único juego que Relevo ha creado para Amstrad CPC hasta el momento, aunque se trata de una obra imprescindible, mostrándonos un arcade de plataformas y acción con scroll continuo. Jon explica que "tras desarrollar juegos para MSX y Spectrum, sólo nos quedaba el Amstrad para completar la tríada de ordenadores con Z80 que reinaron en este país en los ochenta", puntualizando que "IOTZM para CPC no hubiera sido posible sin el apoyo de Pepe Vila, Augusto Ruiz, David Donaire y Mauri Muñoz". Actualmente, aunque la gran mayoría de fans del CPC se tiren de los pelos por ver conversiones de sus otros trabajos al ordenador de Amstrad, la empresa está más enfocada en realizar juegos para consolas, como el exitoso *Baboon!* para PS Vita (2015) y el ambicioso *Mindtaker* para PS4 que llegará en 2020.

RANTAN, la pareja universitaria



Este grupo, formado por el gaditano David Girón "Davitsu" y la jienense Sandra Garzón "SandraGH" en 2014, es un ejemplo de superación y trabajo constante. Estudiantes de la Universidad de Alicante en la cual aprendieron a programar sobre un Amstrad CPC gracias al profesor Fran Gallego, ya habían desarrollado varios proyectos para smartphones antes de finalizar *Top Top*, un original juego que logró el tercer puesto en el prestigioso #CPCRetroDev 2015, sólo por detrás de *Space Moves* y *Frogalot*. "Al principio no estábamos seguros del provecho que se le podía dar, pero al final resultó ser una experiencia que nos permitió mejorar como programadores", comenta David sobre las clases, mientras Sandra añade que "el alto nivel del #CPCRetroDev15 nos motivó mucho para esforzarnos aún más y pulir el juego al máximo". Y esto sin olvidar que en la edición de 2014 fueron los ganadores con *Super Retro Robot Rampage*, integrados en un grupo con más personas bajo el nombre de Vortex. Este año han sacado la versión definitiva de *Top Top*, con más niveles. Cabe destacar, también, que estos chicos fueron los responsables del bonito cartel que presentaba la primera feria nacional dedicada enteramente a Amstrad, celebrada en Abril de 2016 bajo el nombre de Amstrad Eterno.

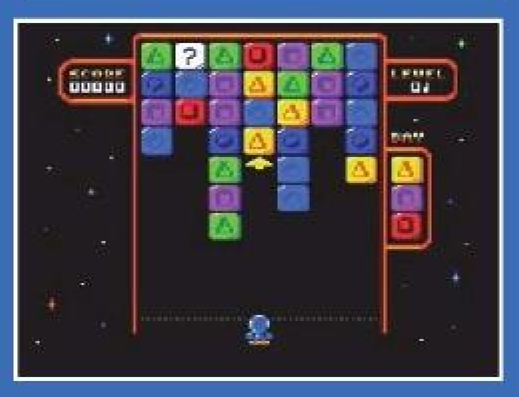
JUAN J. MARTÍNEZ, un gran fichaje

El caso del alicantino Juan J. Martínez, más conocido como reidrac en la escena homebrew, es un poco peculiar, ya que, tras desarrollar diversos juegos para ZX Spectrum, decidió probar con el CPC. "Es Z80 como el Spectrum y me pareció interesante, así que probé y me gustó" nos comenta. Sus juegos para el ordenador de Sinclair son de calidad notable, así que en CPC no se esperaba menos y no defraudó. Reidrac sigue mostrando su pasión por el ordenador de Sinclair, pero se le nota cierto cariño por el CPC. "En casa tenía un ZX +2A, pero en el colegio aprendimos BASIC con CPC 6128. Además, un par de amigos tenían CPC, así que conocía el sistema. Finalmente, y casi de casualidad, se me presentó la oportunidad de adquirir un 464 con monitor en color".

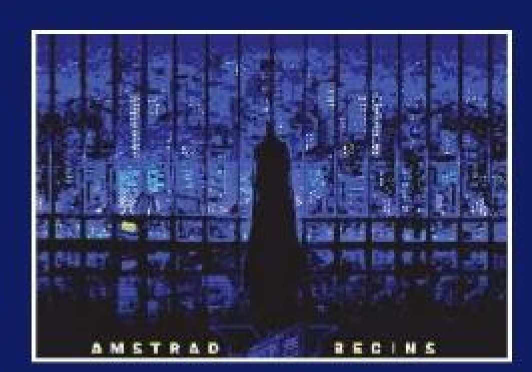
Gracias a ello desarrolló su primer juego para el sistema en 2015, con *Space Pest Control*, uno de los juegos presentados al #CPCRetroDev de ese año. Tras éste llegó la adaptación a CPC de uno de sus juegos de ZX Spectrum, el puzle *The Return of Traxtor* (2015), mientras que en 2016 publicaron una aventura de plataformas y acción llamada *Golden Tail* (2016), y un arcade de plataformas llamado *Magica*, los cuales se convierten, por méritos propios, en sus mejores producciones hasta el momento gracias a un enorme aumento en la calidad de los mismos.



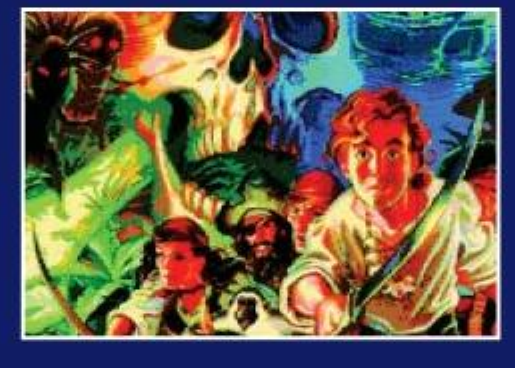




BATMAN GROUP, alcanzando el límite









Conocidos principalmente en la demoscene de Amiga, este grupo de andaluces se formó a principio de los 90, contando entre sus trabajos con la demo *Batman Vuelve* (1995). Tras un tiempo de descanso, el grupo volvió en 2011 con otra demo, pero esta vez para CPC: *Batman Forever*. En palabras de Alejandro del Campo "Rhino", programador del grupo, "volvimos a la escena con una demo de CPC por el pique que teníamos los miembros del equipo sobre cuál era la mejor plataforma de 8 bits".

La demo, de más de once minutos, lleva el CPC al límite de sus posibilidades, demostrando la potencia real del ordenador británico. "Empecé a hacer efectos en Amstrad, que es el ordenador con el que aprendí a programar, y de ahí salió *Batman Forever*" concluye Rhino. En dicha demo se podían ver todo tipo de efectos gráficos que la gente creía imposibles en el microordenador de ocho bits, pasando a la historia como una de las mejores demos técnicas realizadas en cualquier sistema. Actualmente se encuentran desarrollando su primer juego para CPC, el cual será una adaptación del *Pinball Dreams* de Amiga, con un apartado técnico brutal. Los desarrolladores de esta joya son Rhino, Batman, Mac, Toni Gálvez, Dj Uno, McKlain y Arnoldemu. "Con *Pinball Dreams* queremos demostrar que Amstrad puede hacer juegos que parecen más propios de 16 bits que de 8", finaliza Rhino.

De momento se puede descargar una demo con la primera de las tablas y damos fe de que el juego hace gala de un scroll vertical nunca antes visto en un sistema de ocho bits,así como de un colorido que exprime al cien por cien la rica paleta gráfica del ordenador británico.

TONI RAMÍREZ, un debutante con mucho talento

El desarrollador barcelonés no había creado ni un solo juego hasta la tercera edición del #CPCRetroDev, de la cual resultó vencedor absoluto con su *Space Moves*, una oda a la saga más imprescindible de Dinamic. Toni cuenta que "de pequeño ya fantaseaba con programar un juego para mi CPC 464 cuando fuera mayor", lo cual se hizo realidad con *Space Moves* en el año 2015. "Casi treinta años después se me dio la oportunidad, ya que coincidieron en el tiempo el #CPCRetroDev, CPCTelera y el sentimiento interno de que aún tenía pendiente cumplir ese sueño de la infancia", concluye. Tras su primer juego y éxito instantáneo, Toni, un desarrollador muy perfeccionista, decidió que podía y quería mejorar su ópera prima, así que se puso manos a la obra, añadiendo al proyecto al grafista Alex Layunta, reputado desarrollador homebrew para ZX Spectrum, y manteniendo al genial músico McKlain. De este trío saldrá en breve el remake de *Space Moves*, con mejores gráficos, más enemigos, más niveles y mejor banda sonora. Un éxito asegurado.



BITZARRO GAMES, empezar con buen pie



Se trata de uno de los grupos más recientes en la escena homebrew de CPC, fundado por el sevillano Jesús Mayoral "Mode 2" con el objetivo de desarrollar juegos para su ordenador favorito. "Siempre he sido un amante del terror y los videojuegos estilo *Nemesis the Warlock* o *Infernal Runner* y de las aventuras góticas francesas" explica Jesús. "Con este sello intento dar rienda suelta a este tipo de creaciones algo más serias y truculentas" sentencia. Su ópera prima ha sido *Zombi Terror Reloaded*, una adaptación del conocido *Zombi Terror* que Kabuto Factory publicó originalmente para ZX Spectrum en el año 2014 y que en su versión CPC se ha enfocado más a las clásicas aventuras conversacionales de finales de los ochenta y principios de los noventa. En la actualidad se encuentran desarrollando *La Visita*, un nuevo proyecto que promete no dejar indiferente a nadie. Y no nos olvidemos de que Jesús es el responsable de llevar a cabo la adaptación cepecera de *Babaliba*, uno de los juegos que nunca tuvo versión comercial para Amstrad CPC y que, bajo el sello ESP Soft, verá la luz tarde o temprano con evidentes mejoras gráficas.

JJ GARCÍA ARANDA, 8 bits de poder



Este desarrollador madrileño saltó a la palestra a principios de 2016 gracias a una librería dedicada al Amstrad CPC, la cual sirve para crear juegos en Locomotive BASIC de una manera que nunca antes se había visto en este sencillo lenguaje de programación. José Javier nos explicaba sus motivaciones: "¿Por qué programar en 2016 para una máquina de 1984? Porque las limitaciones no son un problema sino una fuente de inspiración".

Bajo el nombre de 8BP (8 Bits de Poder), José Javier ha realizado diversas demos de juegos para mostrar las capacidades de dicha librería, además de tres juegos completos que demuestran el poder de la misma: *Mutante Montoya, Annunaki* y *Nibiru*, todos lanzados en 2016. "Nibiru es el juego que todos quisimos hacer con 13 años en BASIC. Entonces nos faltaba 8BP y por eso he creado esta librería" nos comenta el desarrollador.

Sin duda, esta librería ayudará, al igual que ha hecho la CPCTelera de Fran Gallego, a que mucha gente se anime a desarrollar juegos para el ordenador de ocho bits de Alan Sugar, aunque en esta ocasión sea programando en BASIC, sin restarle ni un ápice de mérito.

RETROBYTES PRODUCTIONS, pasión por los 8 bits





El estudio catalán, liderado durante casi toda su existencia por el polifacético Alex Layunta, se había dedicado única y exclusivamente al desarrollo de videojuegos para el ZX Spectrum, teniendo en su haber algunos de los mejores juegos homebrew creados para el ordenador de Sir Clive Sinclair: *Souls* (2013), *ZX Destroyer* (2014), *The Tales of Grupp* (2015) o *Fist-RO Fighter* (2015), entre otros. A finales del año 2015, tras conocer a Toni Ramírez, deciden unir fuerzas para desarrollar juegos en Amstrad CPC, empezando con el mencionado remake de *Space Moves*, cuya portada ha corrido a cargo del prestigioso dibujante e ilustrador Juan Giménez, autor de algunas de las mejores portadas de la Edad de Oro del software español, como *Sol Negro*, *Toi Acid Game* o *Guillermo Tell*. El remake de *Space Moves* sigue aún en desarrollo, y se espera su lanzamiento para algún momento de 2017. Mientras tanto, esta pareja, junto a José Antonio Martín en las labores musicales (el que fuera uno de los mejores compositores de la Edad Dorada con temas para *Rescate Atlántida*, *A.M.C.* o *Risky Woods*), realizaron *Outlaws* en 2016 con el fin de participar en la #CPCRetroDev del mismo año, logrando tres de los premios, incluidos el de mejor juego y el de mejor banda sonora. Además, *Outlaws* cuenta ya con una versión para la pistola Gunstick, emulando a un auténtico cowboy.

En este 2018 han publicado *World War Simulator Part II* y actualmente están desarrollando *Jarlac*.

DEFECTO DIGITAL, nueva savia





Directamente desde Cartagena nos llega este estudio liderado por Javy Fernández, más conocido como Javymetal en la escena, y cuya virtud principal son las tremendas ganas con las que ha entrado en el homebrew cepecero. En sus propias palabras, empezó a desarrollar para la máquina de Alan Sugar porque "es el ordenador que tuve de pequeño y es mi pasión. Por eso creo juegos para este pequeño, pero a la vez grande de ocho bits". Hasta ahora sólo tiene publicados dos juegos: *Elf* (2016), una aventura conversacional clásica y *Heroes Rescue* (2016), un arcade de plataformas con decenas de niveles y personajes muy conocidos. Respecto al primero, se trata de una adaptación del conocido juego de plataformas publicado por Ocean en 1991 para Amiga y que en esta ocasión cambia completamente de género. "Siempre me encantó *Elf* y, con mi experiencia en aventuras conversaciones, decidí embarcarme en este loco proyecto" comenta Javy al respecto. Esta primera parte únicamente comprende el primer nivel del juego, así que Defecto Digital está en pleno desarrollo de sus continuaciones, así como de diversos proyectos muy interesantes, como *Virus Killer*.

DANIEL CELEMÍN, el rey del píxel





El reputado grafista Daniel Celemín es reconocido en la escena homebrew por haber realizado, junto a Manuel Pazos, las versiones MSX2 de los clásicos de Ultimate Play the Game *Alien 8* (2008) y *Knight Lore* (2009), además de los maravillosos remakes de *Capitán Sevilla* y *Sir Fred* para PC y, por supuesto, el insuperable *La Abadía del Crimen Extensum* también junto a Pazos. Celemín también participó recientemente en el desarrollo del espectacular *Profanation II: Escape from Abu Simbel*. Se trata de la continuación directa del mítico *Abu Simbel: Profanation* que Dinamic publicó en 1985, empezando justo allí donde terminó el original. En palabras del propio Daniel "hay tres juegos españoles que me llamaron mucho la atención de pequeño: *Sir Fred*, *La Abadía del Crimen* y *Abu Simbel*. Y me faltaba hacer uno basado en este último, así que me he atrevido con una segunda parte que no deja de ser un homenaje al original, a Dinamic y a las partidas desesperantes que me eché con él". El resultado superó nuestras expectativas más ambiciosas, con Celemín formando dúo con Javier García Navarro de 4MHz como programador. La pareja también está desarrollando el primer título de UPMGames para PC: *Basket Master Manager*. Si aún no habéis probado *Profanation II: Escape from Abu Simbel* os estáis perdiendo una de las experiencias más hermosas, y diábolicas del catálogo de CPC. No en vano, el original de Dinamic ya era conocido por su dificultad. Este no le va a la zaga.

FRAN GALLEGO, doctor en CPC





Este profesor barcelonés afincado en Alicante, no sólo es el director técnico de ByteRealms, la marca de videojuegos de la Universidad de Alicante, sino también el fundador del certamen anual sobre desarrollo de nuevos juegos para el CPC, #CPCRetroDev, y el creador de la CPCTelera, un conjunto de herramientas y bibliotecas para facilitar la creación de videojuegos para Amstrad CPC. "Creo juegos para CPC por pura pasión a ambos: a la creación de juegos y al CPC" afirma rotundamente Fran. En su haber cuenta con diferentes obras para el ordenador de Alan Sugar, divididas en diferentes grupos. En Fremos, junto a Emilio Molina y Óscar Ferrer, tenemos *Superman* (iniciado en 1996 pero presentado en 2014), *Platform Climber* (2015) y *Save the Humor* (2015). En Cheesetea, junto a Héctor Linares, Joaquín Ferreras y su hermano Rafael Gallego, crearon *ZRealms:80BC* (2015). Finalmente, este mismo año y junto a Jon Cortázar de Relevo a los gráficos y Alberto J. González (el Joe McAlby de la Edad de Oro) de Abylight (ex de New Frontier y Bit Managers) como músico, desarrollaron *Kung Fu Guns* para la BitBitJAM3 en tan solo dos días. "El homebrew de CPC está despegando y tiene mucho futuro. CPCtelera y #CPCRetroDev sólo son pequeños ejemplos de lo que está por venir", sentencia Fran.

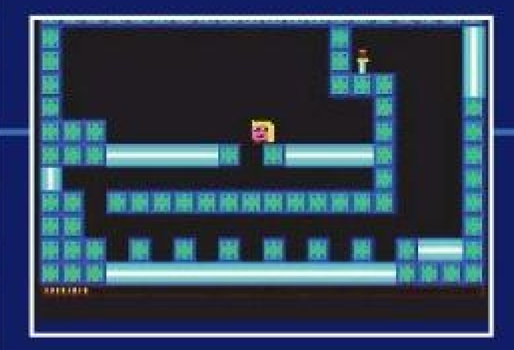
RETROWORKS, los reyes midas del homebrew

Un grupo tan numeroso como desbordante de calidad, cuya mayor parte de sus miembros formaban parte de CEZ GS y que en 2009 crearon RetroWorks con la intención de seguir desarrollando juegos, todos ellos de altísima calidad. "RW se formó para disfrutar haciendo juegos para ordenadores antiguos y actuales, pero siempre con el estilo de antaño", explica utopian, uno de sus fundadores. La mayoría de su catálogo se divide entre juegos de ZX Spectrum y MSX, destacando sobre todos ellos el insuperable *Los Amores de Brunilda* para el ordenador de Sinclair. Los usuarios de CPC también pueden estar orgullosos de ellos, gracias a que el grafista David Donaire "Dadman", el programador José Vila y el músico José Vicente Masó "Wyz", adaptaron en 2013 de forma maravillosa la versión original de ZX Spectrum que Pagantipaco creó de su *Teodoro no Sabe Volar* de





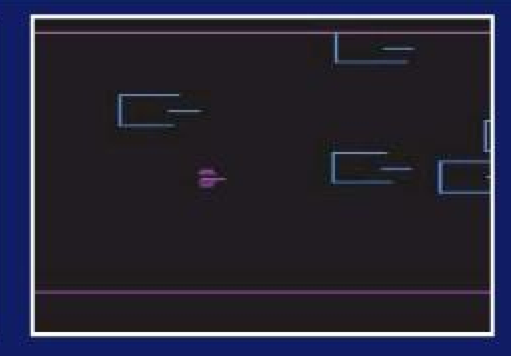
2010. "*Teodoro* para CPC fue muy satisfactorio. Gracias a Pepe y Dadman, por fin pudimos sacar un juego para este ordenador" aclara utopian. Por otra parte, desde hace unos años, el programador Augusto Ruiz junto a David Donaire, están llevando a cabo una espectacular versión para CPC de *Street Fighter II*, que promete ser toda una revolución en la escena cepecera. "Tuve un CPC de pequeño y David me propuso hacer el *SF2* para este ordenador" explica Augusto al respecto para concluir que "desde entonces estoy reimplementando todo y mejorando las rutinas". RW está formado por multitud de personas que se reparten los trabajos de manera excelente, lanzando sus juegos únicamente cuando ya hay poco margen de mejora, lo que les reporta excelentes resultados en todas sus producciones, alabadas por público y crítica. En este mismo número podéis encontrar un reportaje dedicado a ellos.



Y aún hay más...





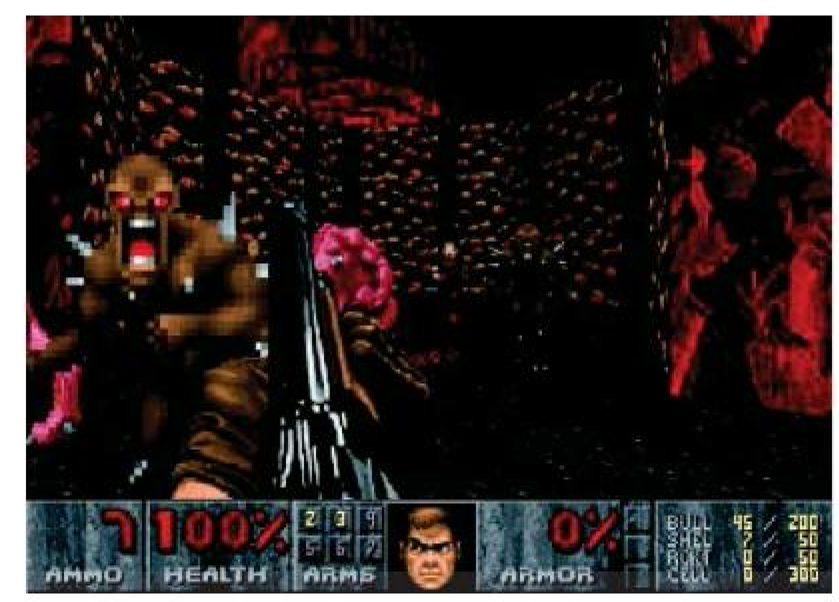


La cosa no acaba aquí, ya que otros desarrolladores han realizado algún juego para CPC o están ahora mismo trabajando en ello. Óscar Sánchez "Mochilote" realizó en 2007 *Magical Drop*, una notable adaptación del puzle de Data East, mientras que Toni Pera hizo en 2015 la conversión a CPC de su propio *El Cetro del Sol*, una aventura conversacional creada originalmente para ZX Spectrum. Además, en 2013, Mikel Erauskin desarrolló *Marrón en la Euskal Encounter*, y todo esto sin olvidar las decenas de juegos españoles creados por universitarios para las #CPCRetroDev, como *Hair Boy* de Carlos Sevila o *The Grenades Conquest* de SubXplosion. Pacomix y Juan Esteban "sad1942" están detrás de *CPC Bros*, una interesante adaptación del *Snow Bros* de Toaplan.

Kinkotsu, por su parte, empezó en 2015 un remake de *Shinobi* que pinta muy bien. En 2016 Doomsday Productions publicaba su primer juego, una aventura conversacional llamada *Doomsday Lost Echoes* cuyo argumento de ciencia ficción y sus preciosos gráficos en modo 1 lo convierten en uno de los mejores juegos jamás creado en este género. Raúl Ortega Palacios, antiguo grafista de Dinamic, retomó una de sus obras inacabadas: *Alhambra Tales*, un juego que se tuvo que cancelar a finales de la Edad de Oro pero que ahora ha vuelto a la vida y se espera su aparición para ZX Spectrum y Amstrad CPC. Alberto Rodríguez "Albertoven" publicaba *Vector Vaults*, un genial shooter vectorial, también en 2016, que hacía gala de una suavidad inusitada, tanto en el scroll horizontal como en el desplazamiento de nuestra nave. Por su parte, Rafa Castillo (azicuetano) ganó la #CPCRetroDev 2017 con el genial *Baba's Palace*. Pero la cosa no se acaba aquí, y es que cada día se va sumando más gente a una escena que poco a poco va despuntando más y que se convierte en la excepción que confirma la regla de que no siempre hubo un pasado mejor, sino que tenemos un futuro prometedor.

Las lunas de Marte, Fobos y Deimos, así como el mismísimo infierno, están habitados por diez tipos de enemigos diferentes.





AÑO 1993 **COMPAÑÍA** id Software **FORMATO** PC, varios

DOOM

EL PADRE DE LOS FPS

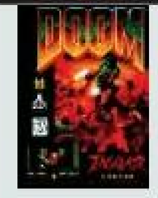
Sin *Hovertank 3D, Catacomb 3-D* o el fundacional *Wolfenstein 3D*, todos ellos de id Software, ahora mismo no estaríamos hablando de *Doom* y lo que supuso en los 90. John Carmack, John Romero (programadores), Adrian Carmack (artista) y Tom Hall (diseñador) fundaron id Software el 1 de febrero de 1991, aunque, antes, habían programado juegos "shareware" de éxito para Softdisk, una revista mensual en disquete, como *Dangerous Dave* o *Commander Keen*. Carmack, incluso, desarrolló una rutina de scroll lateral para PC que utilizó para mostrar a Nintendo una versión de *Super Mario Bros. 3* en ordenador. Tras el gran éxito de *Wolfenstein 3D*, Carmack y Romero querían ir más allá e, influenciados por el ambicioso RPG *Ultima Underworld*:



CONDENA PARA CASI TODOS...

El primer *Doom* salió en casi todos los formatos y se incluyó en casi todas las entregas posteriores.

1994



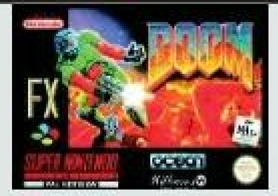
DOOM (JAGUAR) A pantalla completa y con 22 de los 27 niveles del original de PC, más dos fases exclusivas.

1994



DOOM (32X) Sólo contaba con diecisiete niveles y no tenía multi ni pantalla completa.

1995



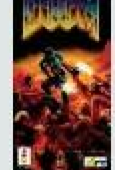
DOOM (SNES) Con cartucho rojo en EE.UU. y negro en Europa. Hacía uso del chip Super FX 2 y ofrecía 22 niveles que respetaban el esquema PC.

1995



DOOM (PLAYSTATION) La versión más completa, con un total de 59 niveles. Usaba "passwords".

1996



DOOM (3DO) Mismo esquema de niveles de Jaguar, pero peor "frame rate" y menor pantalla.

1997



DOOM (SEGA SATURN) Como la versión de PS, pero con peor "frame rate" y animaciones.



The Stygian Abyss, desarrollaron el motor id Tech 1, o Doom Engine, que revolucionó el panorama del videojuego, en general, y el de los FPS, en particular.

Con *Doom*, empezó todo

El nuevo FPS de id Software, que apareció el 10 de diciembre de 1993, presentaba una resolución de 320x200, diferentes alturas para techo y suelo, mapeado de texturas, efectos de luz, sonido estéreo y 35 frames por segundo. Y, lo más importante: no hacía falta tener un súperordenador, contaba con multijugador para un máximo de cuatro jugadores, en cooperativo o competitivo (popularizó el término "Deathmatch"), y los primeros nueve niveles eran gratis. Su popularidad rozó la locura, gracias a la posibilidad de crear o modificar partes del juego (mapas, gráficos, sonido...) mediante "WADs", lo que permitió a usuarios, y futuros programadores, crear sus propios mapeados y compartirlos.

La inspiración para *Doom* provino, según sus creadores, de *Aliens* y *Posesión Infernal*, y nos ponía en la piel de un marine espacial frente a fuerzas diabólicas en las lunas de Marte, Fobos y Deimos, así como en el Infierno. El *Doom* original contaba con 27 escenarios —amplios, perfectamente ambientados y muy opresivos— agrupados en tres capítulos, una colección de ocho armas (sierra mecánica y BFG9000 incluidas), una decena de enemigos diferentes y enfrentamientos con jefazos. Una versión mejorada, *The Ultimate Doom*, apareció en 1995 e incluyó un cuarto capítulo. El mito de *Doom*, forjador de los FPS, ha visitado las sucesivas generaciones de consola desde entonces.

SU ORIGEN **SHAREWARE**, LAS OPCIONES MULTIJUGADOR Y LOS WADS ENCUMBRARON A *DOOM*

ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 39 / 51 / 57 **AÑO** 94 / 95 / 96

El genial *Doom* visitó nuestras páginas infinidad de veces, pero las más recordadas fueron sus primeras incursiones en el terreno de las consolas. ¡Todos queríamos un *Doom*!

BONITO TITULAR... Y buen texto acompañaban a la segunda versión para consola del mito de id Software. "Dejarán de ser sombras para convertirse en peligros de ojos rojos" y otras frases gloriosas que merece la pena releer hoy en día.









Y SUPER NINTENDO SE VISTIÓ DE ROJO. No nos referimos sólo al color del cartucho en EE.UU. y algunas versiones de Australia. Tres páginas para ensalzar la obra de Sculptured Software. ¿Qué nos haría el pobre *Wolfenstein* para que siempre escribiéramos "*Wolfestein*"?

"UN JUEGO MUY ORIGINAL". Detrás de este animoso titular y analizado seis meses después del lanzamiento oficial, se hacía justicia a una completa versión "PSX" que incluía 59 niveles, que no 50, de *The Ultimate Doom*, *Doom II* y otros.





1997



DOOM 64
Un "spin-off" de la serie, desarrollado durante tres años por Midway, que contaba con 32 niveles y olvidaba el multijugador.

2001



DOOM (GBA)
Basado en la versión de Jaguar a la hora de representar los niveles. Con multi y un montón de censura.

2005



DOOM 3 (XBOX)
La edición coleccionista incluía *The Ultimate Doom*, *Doom II* y un par de nuevos niveles.

2006



DOOM (XBOX 360)
En Xbox Live, con los cuatro episodios completos de *The Ultimate Doom*. Varios modos gráficos y online.

2012



DOOM 3 BFG ED.
Esta versión mejorada de *Doom 3* para PS3 y Xbox 360 incluía *The Ultimate Doom* y *Doom II: Hell on Earth*.

2016



DOOM
Impresionante reboot para PS4, Xbox One, PC y Switch, que explotaba al máximo el poderío del motor id Tech 6.



AÑO 1993 **COMPAÑÍA** LucasArts **FORMATOS** PC, Mac, PlayStation 4, PlayStation Vita

DAY OF THE TENTACLE

UNA AVENTURA DE LAS DE VERDAD

Un nerd, una estudiante de medicina algo trastornada y un "pipa" amante del heavy metal se unieron hace ya 25 años para salvar al mundo de un malvado tentáculo. ¿Habíais visto antes un argumento tan sumamente friki?

Maniac mansion se había convertido en uno de los éxitos de 1987, gracias a unos gráficos, desarrollo y sentido del humor que conquistaron tanto a la crítica como al público, al igual que su práctico sistema de juego.

La aventura gráfica iba camino de ser un género que viviría una época dorada en los años venideros, y veía como Lucasfilm Games y Sierra On-Line se disputaban su liderato produciendo series maravillosas, como *Monkey Island*, *Indiana Jones*, *King's Quest* y *Gabriel Knight*. Lanzada en 1993 como la inevitable segunda parte de *Maniac Mansion*, *Day of the Tentacle* y su argumento giran en torno al Tentáculo Púrpura, un personaje aparecido en el primer juego y que ahora, tras beber un lodo tóxico, se ha convertido en un ser deseoso de conquistar y someter al mundo.

Para evitar que el Dr. Fred (otro viejo conocido) lo mate para solucionar el problema, el Tentáculo Verde (amigo del primero, aunque con buenas intenciones) pide ayuda para escapar a Bernard, Laverne y Hoagie, nuestros tres protagonistas, los cuales consiguen que ambos apéndices se salven. Pero esto no hace cambiar de opinión al malvado purpúreo, por lo que el Dr. Fred planea enviar a los tres "libertadores" al pasado en unas máquinas del tiempo de su invención, un día antes de que el no tan villano tentáculo por entonces beba el lodo y así impedir la catástrofe.

A través del tiempo

La idea sale mal, ya que uno es enviado a un futuro donde nuestro maligno ha dominado el mundo, otro es mandado a un pasado donde los Estados Unidos se están fundando como nación y el tercero se queda en el presente. Y es aquí donde entrábamos nosotros, con el objetivo de volver a reunir a los protagonistas e impedir que el mal triunfara, no sin antes vivir situaciones de lo más absurdas mientras los tres colaboraban para llegar a buen puerto. Básicamente, debíamos hablar con otros personajes y conseguir utilizar objetos de la forma correcta, empleando el conocido "point and click": con el puntero del ratón seleccionábamos en pantalla lo que queríamos hacer y sobre qué o quién realizarlo. La mecánica permitía olvidarse de un control complejo y centrarse en la historia.

Esta sencillez, junto a un nivel técnico altísimo y un guión de lo mejor del momento, fue lo que situó a *Day of the Tentacle* como una de las mejores aventuras gráficas que hayamos podido jugar. En pocas palabras, mejoró lo que hizo grande a *Maniac Mansion*, contribuyó a convertir en leyenda una saga de sólo dos capítulos y le dio un empujoncito a Tim Schafer, uno de sus creadores, al olimpo de los gurús de los videojuegos.







LA PALABRA DE MODA: **MULTIMEDIA**

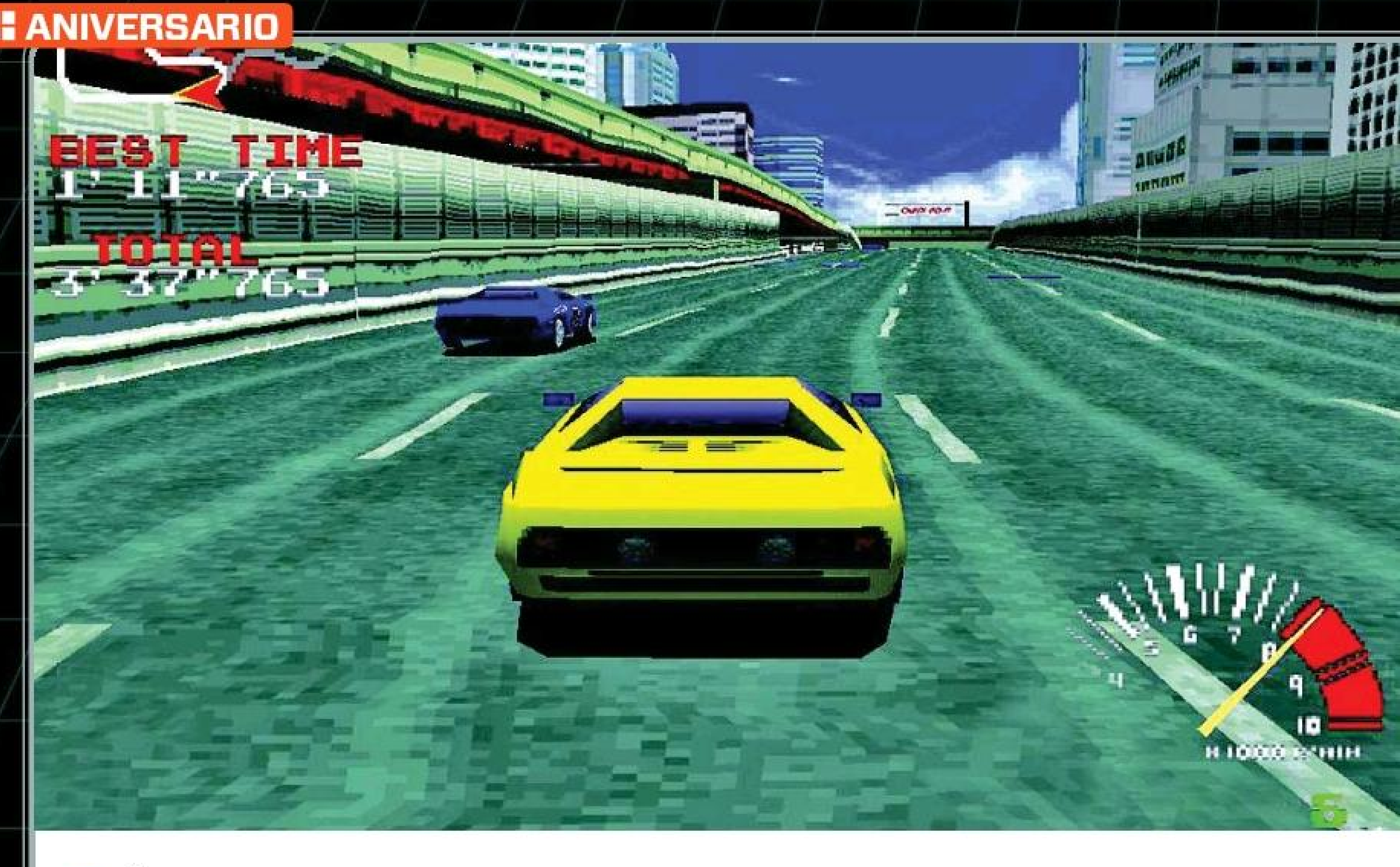


SI VIAJAMOS 25 AÑOS ATRÁS en el tiempo, uno de los términos que más se escuchaban en el ámbito audiovisual era "multimedia". En 1982 se había lanzado el CD como soporte de audio, pero su aplicación de cara a almacenar datos se extendió unos pocos años después. Con ella llegó la popularización de la palabra en cuestión, utilizándose para referirse a la extensión del nuevo formato para editar (además de música) películas, libros, contenido mixto y, cómo no, videojuegos. *Day of the Tentacle* no fue el primer título publicado en CD-ROM, pero sí hizo buen uso de las nuevas posibilidades que otorgaba su enorme capacidad de almacenamiento, lo que permitió poner voces a las casi 5000 líneas de diálogo del juego. De todos modos, y como era de esperar, el lanzamiento también se produjo en los populares discos de 3 1/2 (concretamente ocupaba seis de ellos, aunque las voces quedaron excluidas), ya que las unidades lectoras de discos compactos eran muy caras en aquella época y pocos usuarios de ordenador podían permitirse comprar una: actualizando el precio con la inflación, a día de hoy el coste estaría cercano a los 400 euros.









AÑO 1993 **COMPAÑÍA** NAMCO **FORMATOS** Arcade, PlayStation

RIDGE RACER

CARRERAS PARA TRIUNFAR EN LOS HOGARES

Una vez que la tecnología permitió recrear fielmente las sensaciones de las competiciones "motorizadas", este género comenzó a ganar adeptos muy rápidamente. El lanzamiento de PlayStation sería el inicio de este fenómeno.

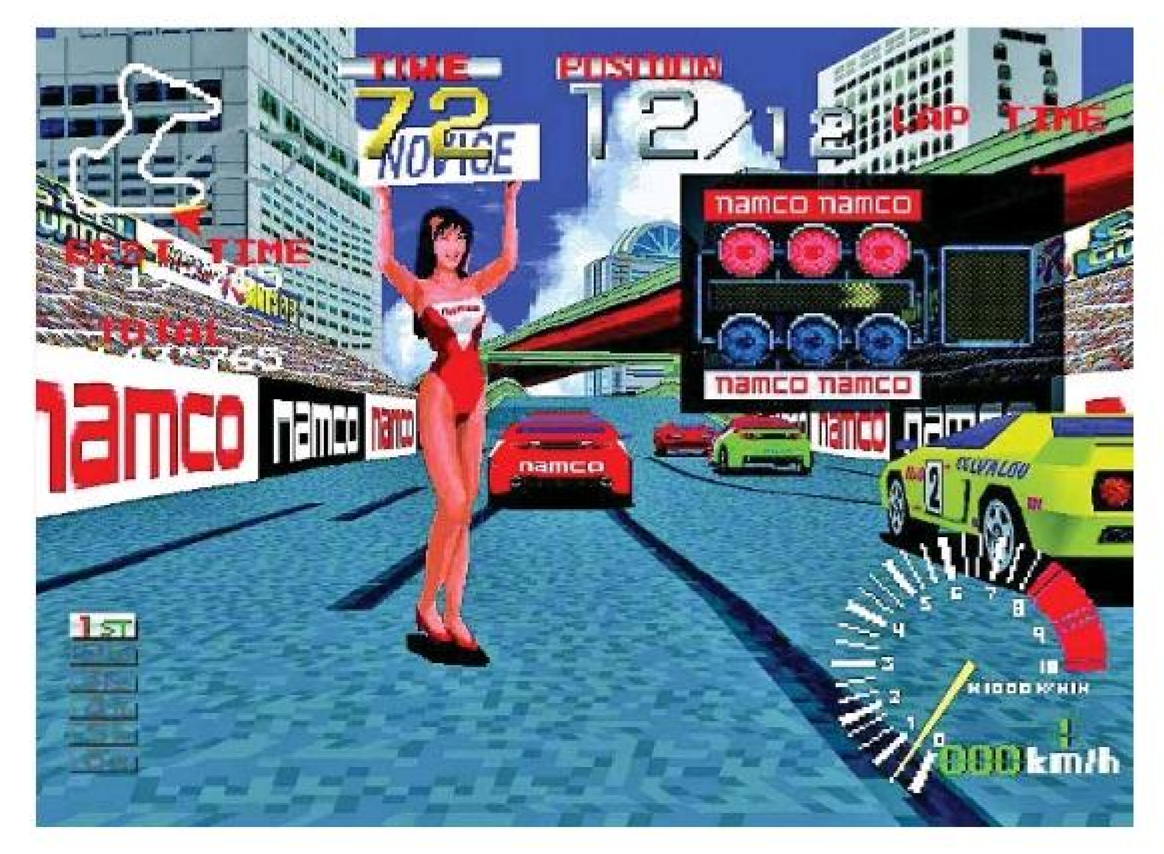
A finales de 1992, Sega puso en los salones recreativos *Virtua Racing*, un título que conjuntaba perfectamente calidad técnica, jugabilidad, cierto grado de realismo (aunque, claro está, el componente arcade dominaba) y sensaciones logradas en gran parte gracias a unos convincentes gráficos poligonales con perspectiva en 3D. Una nueva era en los juegos de carreras había comenzado, lo que no hizo más que consolidarse cuando de nuevo Sega, un año más tarde, hizo debutar en las "salas de máquinas" uno de los juegos de mayor éxito de toda su historia: *Daytona USA*. Pero, volviendo al momento del lanzamiento de *Virtua Racing*, Namco estaba trabajando en un título que mejoraría sustancialmente lo visto en ese juego y que, poco tiempo después, supondría la llegada a las casas de los jugones del primer título del género en aunar una jugabilidad muy directa y un detalle técnico que asombraba, debido a su sensación de velocidad y la fluidez en sus movimientos.

No podía ser otro que *Ridge Racer*, el cual vio la luz en los recreativos en el año 93, para posteriormente acompañar la salida al mercado de PlayStation en 1994. Su elección como título bandera no pudo ser más acertada, ya que fue el juego más vendido de esa primera hornada y el más destacable a nivel técnico, en una consola que suponía la primera incursión de Sony en los videojuegos y que buscaba "estrenarse" con títulos que dieran un salto cualitativo sobre la época de los 16 bits.

El derrape convertido en un arte

Podíamos disfrutar de una conversión casi perfecta de una recreativa por primera vez (si exceptuamos *Virtua Fighter* para Saturn, que se puso a la venta unos días antes en Japón), con el añadido además de una vista en tercera persona no presente en el original. Su "maquinera" música nos acompañaba en cada carrera, en la que los derrapes interminables y una tremenda sensación de velocidad protagonizaban cada vuelta al circuito, lo que le daba un toque muy arcade y dejaba la simulación casi fuera de la ecuación. Corríamos en trazados de dificultad creciente junto a otros once coches, competíamos contra el crono y desbloqueábamos el modo espejo para ampliar el número de circuitos. Sin duda, era la experiencia arcade en casa.

Aún así, el juego no era perfecto. Las diferencias entre los coches que podíamos seleccionar eran casi estéticas, la máquina tenía movimientos predecibles y, sobre todo, la falta de un modo para dos jugadores era especialmente dolorosa. De todos modos, su presencia influyó muy positivamente en la recepción de la nueva consola de Sony y, aunque con el tiempo la saga ha perdido mucha fuerza tanto en consolas como en los recreativos, su impacto en aquel momento y su influencia sobre títulos posteriores está fuera de toda duda. ■



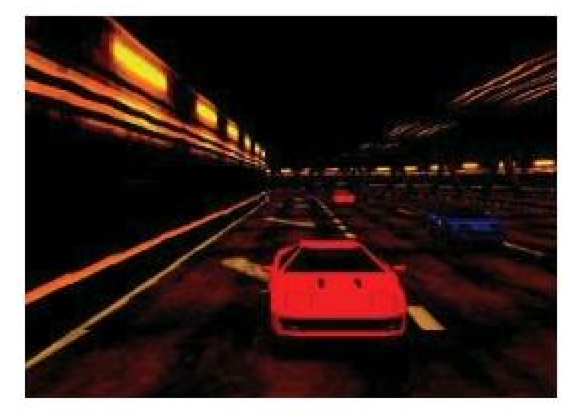




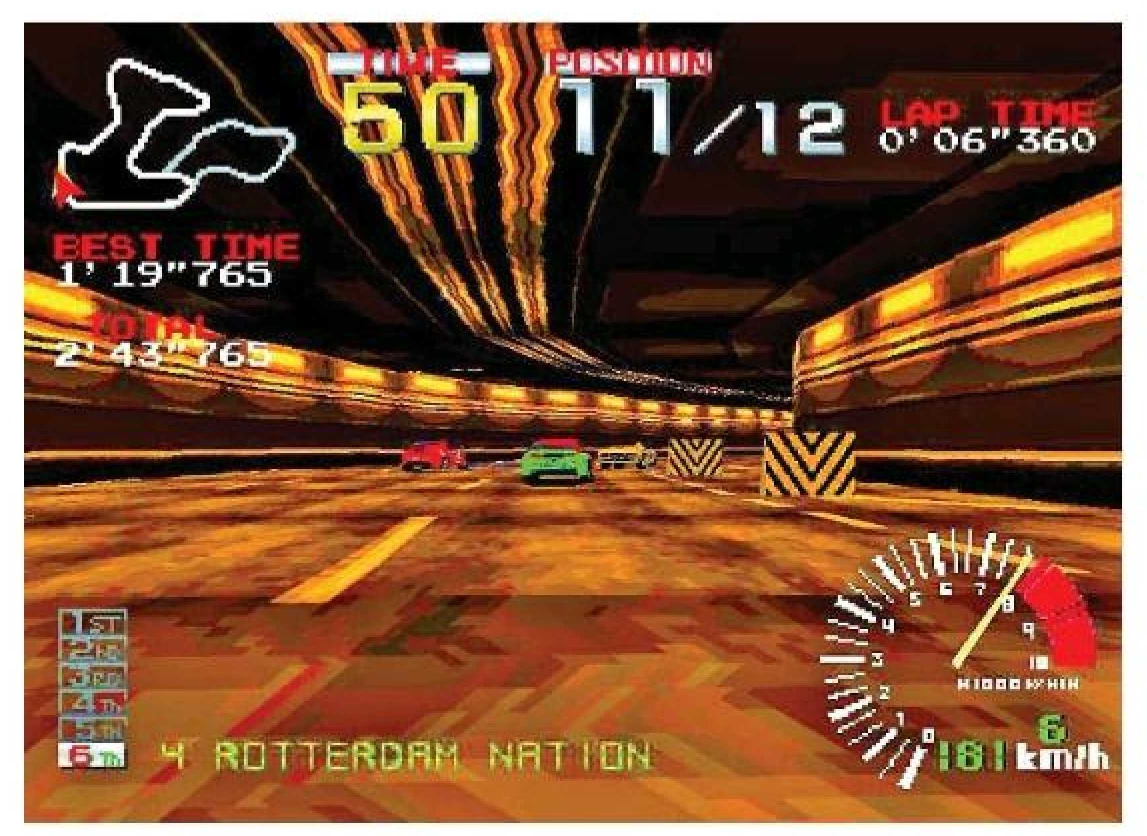
NAMCO Y SU **SYSTEM 22**

DESPUÉS DE UNA PLACA MÁS MODESTA en cuanto a sus especificaciones y los títulos que "parió" (*Air Combat* figura como el más destacable) como fue la System 21, Namco desarrolló su sucesora multiplicando por dos cada una de sus características técnicas. El estreno de la System 22 lo protagonizó el juego que nos ocupa, y lo hizo con el típico mueble con asiento, volante y un monitor de 33 pulgadas, aunque una versión con tres pantallas también estuvo disponible, con un espectacular vista panorámica. El tope de realismo se logró con la versión "Full Scale", en la que el jugador se sentaba en un auténtico Mazda MX-5 y controlaba el juego con el volante, cambio y pedales del vehículo, mientras un proyector mandaba la imagen a tres pantallas de más de tres metros de ancho y salía aire y sonido del interior del coche, simulando el viento y los efectos sonoros. Otros títulos que nacieron bajo el amparo de esta placa fueron *Alpine Racer*, *Air Combat 22*, *Ace Driver* y *Time Crisis*, siendo este último el más popular de todos ellos.









AÑO 1988 **COMPAÑÍA** Tad Corporation **FORMATOS** Arcade, NES, Spectrum, Amstrad, Commodore 64, Atari ST, Amiga, PC

CABAL

COMBINAR PARA INNOVAR



Crear una nueva fórmula jugable no depende exclusivamente de la originalidad que pongamos sobre ella. Mezclar varios ingredientes ya conocidos y añadir alguno nuevo también es, en muchas ocasiones, sinónimo de éxito en los videojuegos.

Hace un cuarto de siglo ya habíamos resuelto "digitalmente" nuestras diferencias a tiros con ejércitos y guerrillas de todo tipo, e incluso la utilización de una mirilla para tal fin no resultaba ninguna novedad. Títulos como *Commando*, *Ikari Warriors* y *Operation Wolf* nos ofrecían eso antes de la llegada de *Cabal* al mercado recreativo en 1988, aunque sus desarrolladores quisieron darle un toque diferente a un juego cuyo argumento y finalidad era la misma que tenían otros tantos productos de la época: acabar con todos los enemigos de cada zona que visitábamos para poder avanzar hacia la siguiente.

El caso es que el primer título de TAD Corporation, compañía de historia muy corta y creadora también de *Toki*, no resultaba destacable en cuanto a su nivel técnico y ello hacía que el acabado gráfico llamara poco la atención en los arcades (de cara a atraer a los primeros jugadores), pero una vez probada su propuesta se mostraba como un videojuego tremendamente adictivo, que explotaba recetas desarrolladas y añadía detalles entonces novedosos, como poner en pantalla a nuestro personaje al mismo tiempo que la mirilla y poder desplazar ambos elementos para disparar y evitar los proyectiles enemigos.

Un ejército de dos

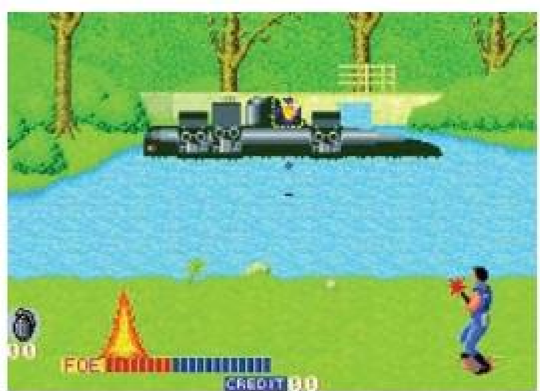
El hecho de que esas dos acciones no pudiéramos realizarlas simultáneamente y que la pantalla no fuera móvil le otorgaba a *Cabal* un componente estratégico que otros títulos no tenían. Además, podíamos parapetarnos tras ciertos elementos que iban siendo destruidos y teníamos la capacidad de acabar con las construcciones enemigas, lo que alejaba la atención del puro hecho de disparar a todo lo que se moviese. Y la utilización de un trackball (tiempo después llegaron versiones de la recreativa con joystick) terminaba de darle al juego un componente rebelde en comparación con lo que ofrecía la competencia.

Veinte pantallas que podíamos recorrer a dobles, vehículos enemigos, jefes finales, armas más potentes que recoger y el ya clásico movimiento rodante para evitar disparos redondeaban el resultado final y lo convertían en uno de los títulos más completos del momento. Así, y como consecuencia de su buen hacer en los arcade, las conversiones llegaron a casi todos los sistemas que habitaban nuestras casas a finales de los ochenta, siendo las de Amiga, Atari ST, NES y Commodore 64 las mejores de todas ellas.

Sin duda, esa "invasión doméstica" fue una buena manera de seguir experimentando un juego directo e innovador, que fue considerado como una referencia para otros que llegarían después, pero al mismo tiempo provocó opiniones diversas y no recibió el apoyo unánime que sí disfrutaron otros títulos actualmente considerados clásicos. ■







LA GUERRA **DE LOS CLONES**

DE FORMA HABITUAL, la imitación de un producto suele ser factor indicativo de su éxito. *Cabal* no fue un bombazo, pero sí tuvo la suficiente repercusión como para que varios títulos siguieran su ejemplo. El mismo 1988 vio llegar *Devastators,* juego de Konami que era una mezcla de las fases 3D de *Contra* y lo visto en *Cabal*, con el añadido de un scroll en profundidad. Un año más tarde, tanto *Rambo III* (derecha) como *Dynamite Duke* seguirían explotando la fórmula, añadiendo el segundo momentos en los que había que liarse a golpes con ciertos enemigos. Ya en 1990 tendríamos *NAM-1975* (el primer juego para Neo Geo) y también *Blood Bros.*, desarrollado por TAD Corporation a modo de secuela espiritual de su título estrella con una mecánica casi calcada. Y como último destacado, *Wild Guns* llegó en 1994 a Super Nintendo y resultó ser un divertido título que también tomaba prestado del "ambientillo" del gran *Sunset Riders*.











AÑO 1988 **COMPAÑÍA** Konami **FORMATOS** Arcade

HOT CHASE

RAZONES PARA CORRER

Además de para ganar carreras, a finales de los años 80 no teníamos motivaciones adicionales cuando nos poníamos al mando de un juego de coches. Konami quiso añadirles salsa y se sacó del sombrero un título que no dejó indiferente a nadie.

No fue el primero, aunque sí uno de los arcades de velocidad que estrenó la tendencia de dotar de argumento al simple hecho de surcar la carretera tan rápido como pudiésemos. El objetivo de *Hot Chase* consistía en alcanzar el próximo checkpoint de nuestro recorrido para añadir segundos a un cronómetro que nos indicaba el tiempo de juego que nos restaba, algo ya clásico en aquellos años y que provocaba el fin de la partida cuando llegaba a cero, pero ahora esto se veía motivado por un guión que estipulaba que nuestro coche llevaba una bomba que haría explosión si nos quedábamos sin segundos en el contador.

Soldados y helicópteros del ejército al que habíamos robado el estiloso prototipo (un plagio del Porsche 959) trataban de impedir nuestra huida a base de tiros y teníamos que evitar el denso tráfico y los obstáculos que encontrábamos por el camino, aunque estos elementos no aportaban la originalidad que se buscaba ya que, al fin y al cabo, teníamos que hacer lo mismo que en otros títulos del género. Además, su polémico parecido con *Chase H.Q.* e inferior popularidad tampoco ayudaron, si bien es justo recordar que ambos juegos salieron al mercado a lo largo del mismo año y es difícil saber si hubo copia de por medio.

Todos contra el Porsche 959

Lo cierto es que *Hot Chase* era un título agradable de jugar, pero no invitaba a hacerlo cuando sondeábamos el salón recreativo. Su mueble vertical con volante, pedales y cambio no resultaba llamativo y lo que veíamos en pantalla tampoco, dado que el nivel gráfico alcanzado no destacaba especialmente y la sensación de velocidad se veía superada por títulos incluso lanzados años antes. Eso sí, la banda sonora destilaba calidad, los escenarios por los que discurrían las carreteras resultaban variados y coloristas y acababa siendo adictivo cuando nos poníamos a ello, aunque, como decimos, costaba hacerlo dado que había otras propuestas en el panorama arcade que aportaban mayores velocidad o acción, campos en los que el título que nos ocupa quedó lamentablemente a medias.

De lo que sí andaba sobrado era de dificultad, ya que los últimos niveles estaban repletos de enemigos y obstáculos, y la brusquedad del scaling complicaba aún más las cosas. No obstante, si dejamos de lado todos estos factores y consideramos el número de conversiones que protagonizaba un arcade como el baremo apropiado para calificar un título como éxito o fracaso, no dudaríamos en afirmar que el juego de Konami se dio un castañazo rotundo. Ni una sola plataforma doméstica vio en sus circuitos al glamouroso 959, pero curiosamente *Hot Chase* tuvo una base de seguidores bastante amplia que estaría dispuesta a rebatir esa afirmación con energía y hasta sus últimas consecuencias.







PREVIOS Y **COETÁNEOS**

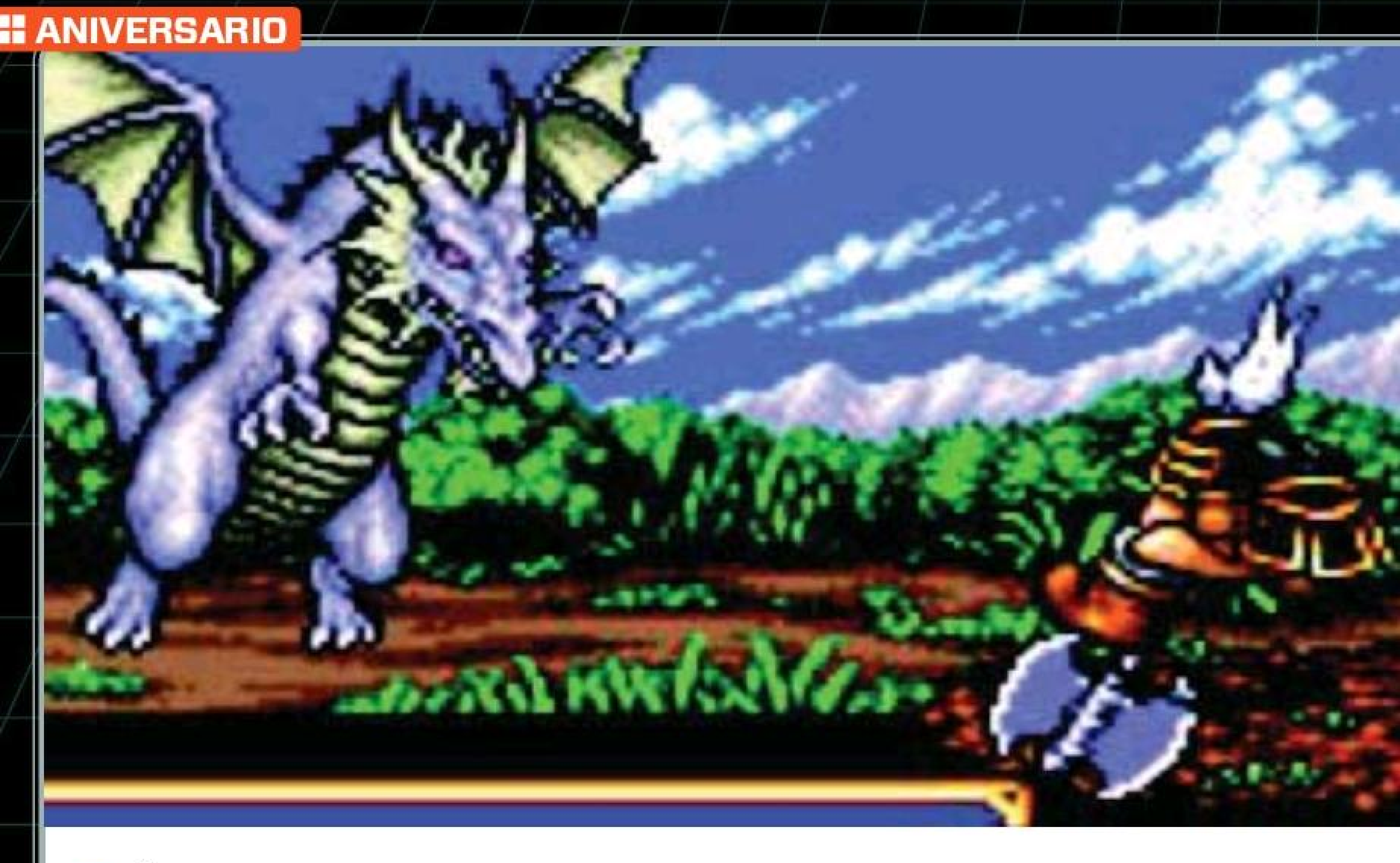
DOS AÑOS ANTES DEL LANZAMIENTO de *Hot Chase*, y compartiendo la misma base técnica, Konami puso en los arcades *WEC Le Mans 24*. Aunque su jugabilidad era la clásica presente en un título de carreras, a nivel comercial funcionó bien y las críticas fueron positivas, algo que se mantuvo en gran medida cuando llegaron los ports para Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX. Este juego siempre fue una pequeña sombra sobre el título que hoy nos ocupa, pero el que verdaderamente "ayudó" a taparlo fue *Chase H.Q.* La producción de Taito vio la luz sólo unos meses antes que *Hot Chase* y rápidamente se hizo un hueco en los recreativos, gracias a una equilibrada mezcla de carreras contra el reloj y acción peliculera. Las consolas y ordenadores del momento recibieron sus respectivas conversiones, y esto ayudó a hacer de él uno de los juegos de coches más recordados de aquella década.











AÑO 1993 **COMPAÑÍA** Camelot **FORMATOS** Mega Drive

SHINING FORCE 2

EN EL BANDO EQUIVOCADO

Los 16 bits coronaron un género como el del rol gracias a enormes producciones, aunque una de las dos plataformas que lucharon por conquistar nuestro hogar fue la clara ganadora por la calidad de los títulos que acogió en sus circuitos.

No cabe duda que la generación que alentó la pelea entre Mega Drive y Super Nintendo fue la que despertó el gusto por los RPG a gran cantidad de jugadores. La mayor parte de los títulos rompedores en el género fue lanzada cuando habían transcurrido unos años desde que esas consolas llegaron al mercado, y especialmente si nos centramos en su desembarco en Europa, debido a los retrasos que sufríamos en recibir muchas producciones desde Japón.

El caso de *Shining Force II* encaja en esa situación, ya que salió en su país de origen a finales de 1993, pero no sería hasta el verano siguiente cuando lo pudimos catar por estos lares. Mientras que los usuarios del "Cerebro de la Bestia" venían disfrutando ya de juegos como la tercera entrega de *Zelda* y otros (más aún si tenían la posibilidad de jugar a títulos importados), los seguidores de Sega tenían un elenco mucho menor dentro del cual poder elegir. El enfoque más arcade que siempre había mostrado Mega Drive, unido al poco éxito que el sistema estaba teniendo en el país nipón (cuna del RPG en consola), hicieron que los desarrolladores autóctonos se fijaran en Super Nintendo como la plataforma ideal para poner en el mercado sus creaciones roleras.

Un clásico gestado en Camelot

Shining Force II fue "parido" por la que hoy conocemos como Camelot, la mítica desarrolladora que volcó sus primeros años en Sega para luego pasarse al bando de Nintendo. La saga a la que pertenecía ya tenía algunos títulos en su haber y otros llegaron después, pero la personalidad que destilaba esta entrega y el momento en el que apareció la marcaron como la mejor de toda la serie y, junto a *Phantasy Star IV*, como la producción de rol más importante que se lanzó para Mega Drive. Mejoraba lo visto en el primer *Shining Force* y en otros títulos del género, desarrollaba una historia épica y presentaba un elenco de personajes con mucha personalidad de entre los cuales destacaba Peter, el majestuoso fénix. Además, el control y los menús eran simples y ayudaban a disfrutar de una jugabilidad limpia, algo básico en un juego de rol táctico.

Las treinta horas que había que invertir para completarlo se convertían en una delicia y una experiencia empática hacia los héroes de nuestro grupo, algo que hasta entonces parecía exclusivo de los poseedores de la consola rival. El RPG se estaba asentando como uno de los géneros que más seguidores ganaría y *Shining Force II* contribuyó a ello, no sólo por haber satisfecho a los jugadores de una plataforma donde escaseaban estas experiencias, sino especialmente para los europeos por ser uno de esos títulos que no se quedó en Japón o Estados Unidos. Aunque costara 12.000 pesetas (unos 120 euros de hoy) y estuviera en inglés. ■







EL RESTO DEL **GRUPO**

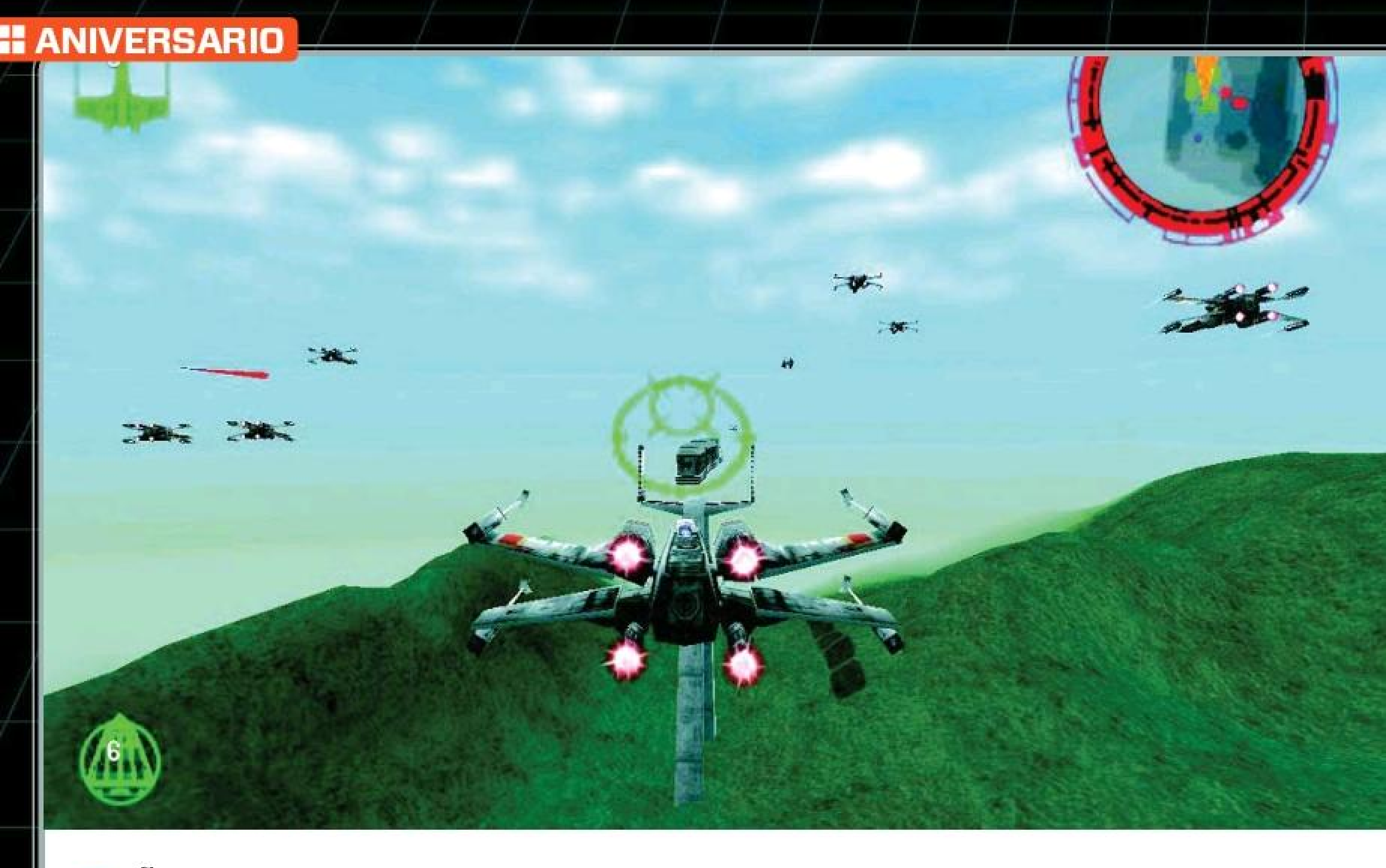
AL IGUAL QUE OCURRIÓ EN SUPER NINTENDO, y como consecuencia de su éxito en ese sistema, los RPG acabaron llegando en buen número a Mega Drive. Salvo con el salto de la serie *Phantasy Star* a la 16 bits de Sega con su segunda entrega en 1989, el grueso de los títulos rompedores del género aterrizaría a partir del año 92. Así lo hizo *Shining Force* y, aunque no era el juego debut de la saga, sí estableció las bases para lo que sería el juego que nos ocupa y su tercera parte (que acabaría saltando a Sega Saturn). *Landstalker* también fue publicado ese mismo año (todavía se recuerda el "trauma" por su llegada a Europa, aunque no a España) y *Phantasy Star IV* (derecha) se lanzó en 1993, completando el grupo *The Story of Thor* un año después y *Light Crusader* en 1995. Un grupo heterogéneo dentro del rol, y con personalidad, aunque lo tuvo muy complicado para competir en popularidad con el aluvión de cartuchos RPG para SNES.











AÑO 1998 **COMPAÑÍA** Factor 5, LucasArts **FORMATOS** Nintendo 64, PC

STAR WARS ROGUE SQUADRON

UN SUEÑO POR FIN REALIZADO

La franquicia creada por George Lucas nos había regalado títulos de gran calidad basados en la trilogía original, pero no sería hasta bien entrados los años 90 cuando pudimos disfrutar de los combates aéreos en todo su esplendor.

Aunque quede mal reconocerlo, el aspecto técnico resulta fundamental a la hora de reproducir ciertas experiencias cuando nos ponemos a los mandos de nuestra consola. Hoy día este detalle parece olvidado, pero si echamos la vista atrás nos toparemos con multitud de ejemplos como los que podemos extraer de la legión de videojuegos basados en La Guerra de las Galaxias.

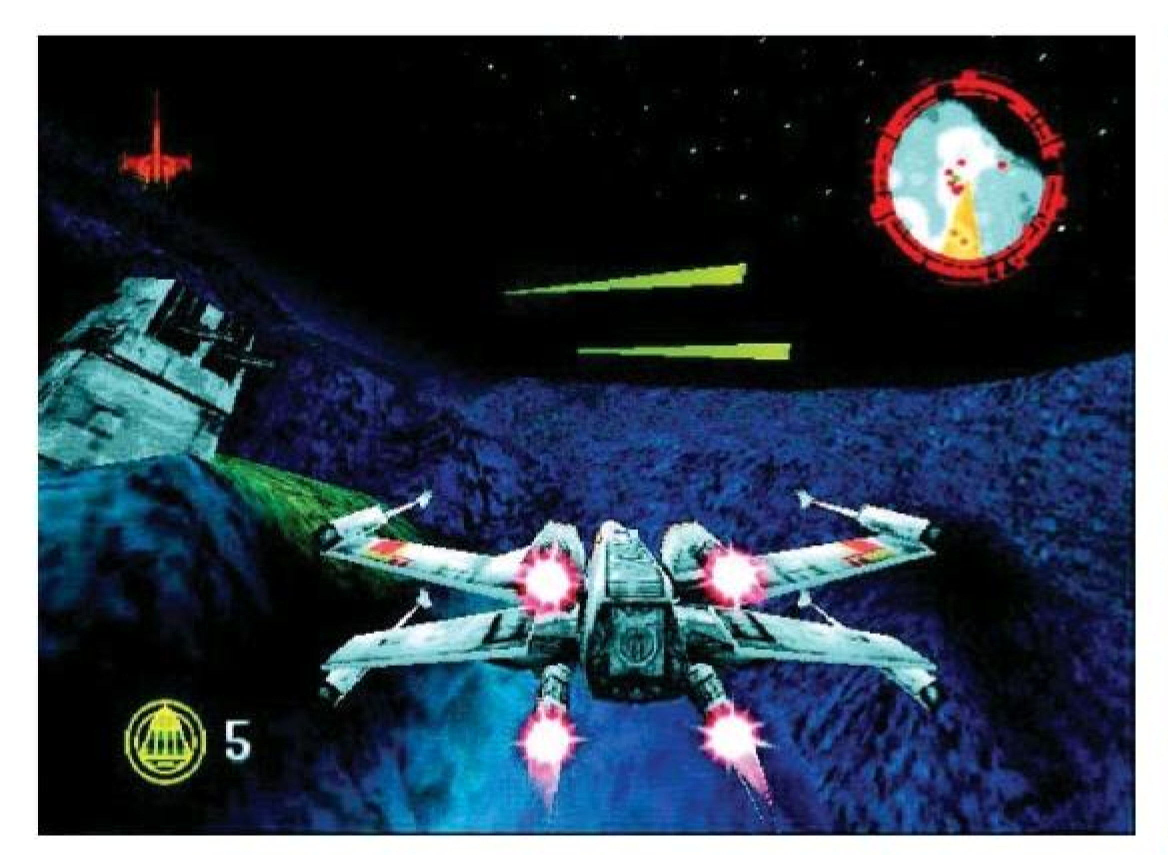
Si nos emocionamos al ver los combates entre naves espaciales que nos presentaban las películas, difícilmente podíamos replicar esas sensaciones con los títulos que se publicaron en los años ochenta y apenas seríamos capaces de rescatar algún ejemplo que rompiera con esa tónica (como el arcade que Atari puso en los salones en 1983). No sería hasta el año 93 cuando coincidieron dos títulos que representarían la primera experiencia "de verdad" a los mandos de esas naves espaciales que tanto nos gustaban: *Star Wars: X-Wing* en ordenadores y *Star Wars Arcade* en los recreativos.

El milagro de Factor 5

Pero... ¿Qué pasaba con las consolas? Su apartado técnico por aquel entonces no era capaz de llegar al nivel de las anteriores máquinas, por lo que hubo que esperar a que apareciera la siguiente generación.

Salvo el regular *Star Wars: Rebel Assault II: The Hidden Empire* que visitó PlayStation en 1995, no sería hasta tres años más tarde cuando Nintendo 64 acogiera el título que mejor pondría en nuestras manos lo que antes sólo habíamos visto en el cine o en nuestro VHS. La consola era capaz de mover mundos generados en 3D como ninguna otra hasta entonces y esto se reflejaba en la calidad que alcanzaban las batallas, las cuales tenían lugar durante quince misiones (más algunas otras ocultas). El sueño de pilotar las naves rebeldes cobraba vida y su variedad y diferenciado control añadía interés al desarrollo, durante el cual el guión en sí casi perdía todo el interés para que nos centráramos en las tareas de cada misión (destruir objetivos o proteger aliados, por ejemplo). Si a todo ello le sumábamos escenarios de gran tamaño y muchos enemigos, el círculo cuadraba sin mucho esfuerzo.

Sin embargo, no todo fue de color de rosa. La falta de combate espacial (algo que se solucionaría en el excelente *Rogue Leader* para GameCube) fue un gran punto en su contra, además de la ausencia de algo tan clásico ya por entonces en Nintendo 64 como un modo multijugador, una velocidad de desplazamiento de las naves reducida (y un framerate más bien bajo) y la necesidad del Expansion Pak para jugar en alta resolución. Pero todo ello poco importaba si los fans de la saga de ciencia ficción más popular del mundo habían encontrado al fin un videojuego que transmitía lo que prometía. ■



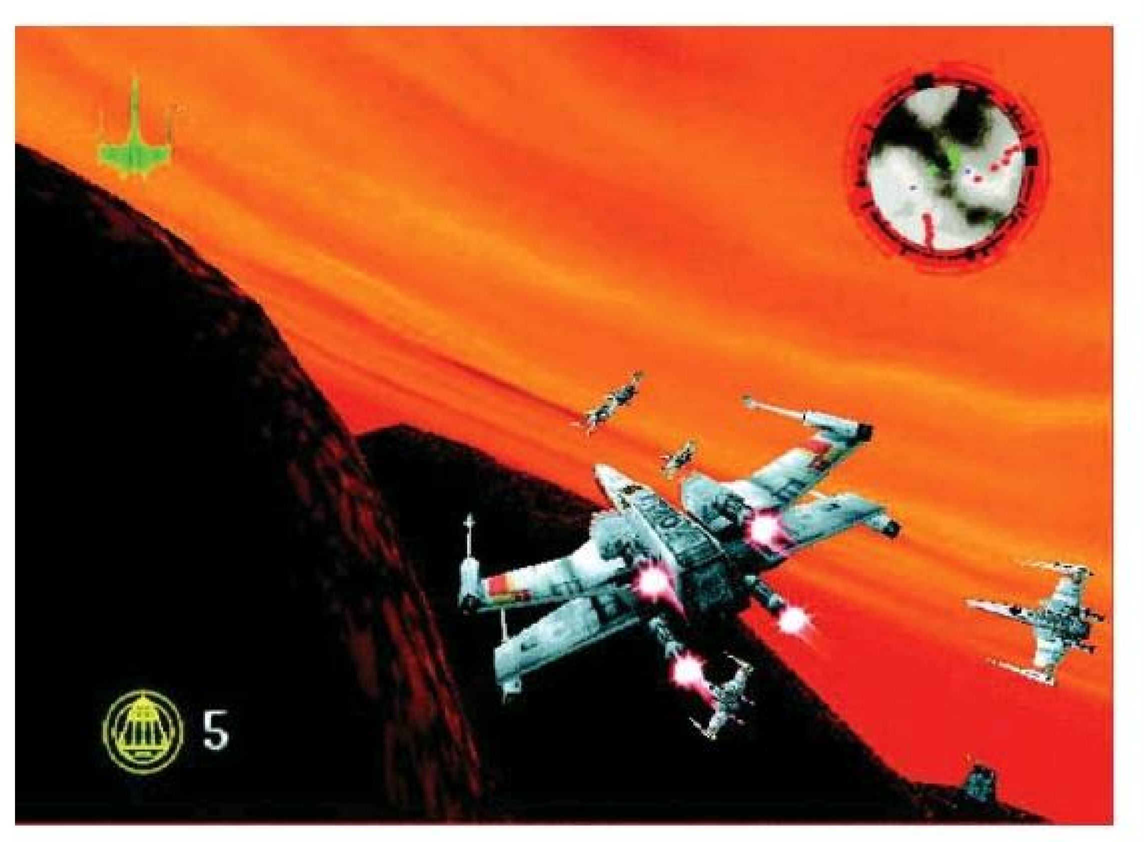



UNA TRILOGÍA **DE LUJO**

AÑOS ANTES DE QUE ROGUE SQUADRON llegara al mercado, la trilogía original fue llevada a los circuitos de Super Nintendo en tres excelentes títulos que se agruparon bajo la denominación *Super Star Wars*. Vieron la luz de manera consecutiva y con un año de diferencia (empezando en 1992 y acabando en 1994) y basaban su jugabilidad en las plataformas y la acción, a lo que se añadía la opción de controlar a varios personajes de las películas y también fases en las que manejábamos naves y vehículos (bien puestas en escena gracias al Modo 7). Las críticas fueron positivas y comercialmente funcionaron muy bien, consiguiendo además revivir el interés por una franquicia que parecía haber finalizado diez años atrás. Como curiosidad, la última entrega tuvo una versión reducida y menos compleja que se lanzó para Game Boy y Game Gear.







AÑO 1998 **COMPAÑÍA** Konami **FORMATO** Nintendo 64

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

UN CLÁSICO REPLETO DE HUMOR

Tras su gloriosa época de SNES, Konami supo mantener el tipo en la generación de los 32/64 bits. En esos tiempos continuó alumbrando aventuras de Goemon (*Mystical Ninja*) y esta de Nintendo 64 se sigue considerando una de las mejores.

Con la llegada de las consolas de 32 y 64 bits, muchas leyendas del videojuego saltaron a los entornos 3D. *Super Mario 64* fue la punta de lanza, un juego que sorprendió por lo bien que supo adaptar y engordar el clásico desarrollo plataformero a un mundo abierto y en 3D. Pero Nintendo no fue la única. Konami también tenía grandes nombres propios dispuestos a saltar a los entornos 3D.

Uno de ellos era Goemon, una personaje algo desconocido en Occidente, pero que en Japón era toda una institución, en parte porque revivía la época feudal nipona y su folclore con un arrollador sentido del humor. Ya en SNES fue el protagonista de algunas de las mejores aventuras del sistema (una de ellas saltó el charco bajo el título de *The Legend of Mystical Ninja*, quizá en un intento de llamar la atención de los fans de *Zelda*), donde ya se introdujeron a los principales personajes: el protagonista, Goemon, y su inseparable compañero, el vago y tragaldabas Ebisumaru (se podía jugar a dobles en la misma consola).

Su desembarco en N64 continuó ahondando en el estilo de juego visto en SNES, es decir, una aventura de acción con toques plataformeros, pueblos repletos de tiendas, personajes con los que hablar, minijuegos, jefes finales... Un explosivo combinado que se adaptó a bien a la nueva máquina de Nintendo, añadiendo una alocada historia y algunas interesantes novedades, como vamos a ver.

Inolvidable Impact

Su trama nos traslada, una vez más, a una ficticia visión de la era Edo nipona, con Goemon viviendo tranquilamente en Oedo Town hasta que un buen día aparece un objeto volador con forma de melocotón que dispara un extraño láser al castillo Oedo (residencia del señor feudal y su hija), transformándolo en una construcción típicamente europea. El causante es el Barón, uno de los miembros de la "Banda de los Cuatro", un grupo amante de la moda y el estilo que quieren cambiar Japón y convertirlo en un occidentalizado escenario donde mostrar sus habilidades. El castillo es sólo el primer paso, pero Goemon decide actuar para pararlos. Y, aunque la opción de juego cooperativo no está presente, sí podemos cambiar entre cuatro personajes en cualquier momento. Aparte de Goemon y Ebisumaru, también están presentes Yae (una ninja de pelo verde) y Sasuke, un robot ninja. Algunos personajes de la serie también vuelven, como Wise Man, el creador de Sasuke.

Su desarrollo a menudo se cataloga como







UN LADRÓN
CON MUCHO PASADO

CON CASI 40 JUEGOS a sus espaldas, repartidos en sistemas tan dispares como máquinas recreativas (desde arcades a pachinkos), pasando por Famicom, MSX-2, SNES, handhelds LCD (a lo Game & Watch), PlayStation y PS2 o los más recientes teléfonos móviles, Goemon es -o mejor dicho, ha sido- toda una institución en Japón. Prácticamente no ha faltado a ninguna cita con los sistemas de Nintendo (salvo en add-ons como Famicom Disk), fijando su última aparición en consolas en 2005, con una entrega para DS que intentaba recuperar el humor y la ambientación de los primeros juegos de la serie (los inmediatamente anteriores exploraron temas más futuristas y serios). De estos más de 40 juegos, solo cinco de ellos han llegado de forma oficial a Europa. Una pena, porque muchos de ellos son aventuras soberbias, con un enorme sentido del humor y una ambientación fabulosa.

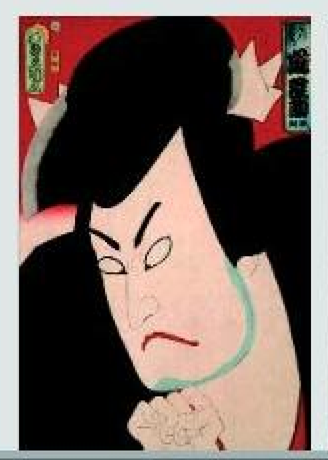


una mezcla de *Super Mario 64* con toques de *The Legend of Zelda*. Podemos movernos con libertad por grandes zonas interconectadas (que crean la sensación de mundo abierto), en el que no faltan mazmorras, bosques o pueblos, donde podemos dar rienda suelta a saltos, ataques y habilidades específicas de cada personaje. A esta fórmula se añadieron además algunas nuevas secciones jugables, como unos duelos con jefes finales en los que pilotamos a Impact, un mecha gigante, desde una perspectiva en primera persona.

El humor volvió a ser uno de los pilares del juego, gracias a diálogos absurdos, cotilleos de los NPC, rupturas de la cuarta pared o incluso anacronismos. Contó con una gran y pegadiza banda sonora y aunque la prensa fue por regla general favorable, se criticó que llegara mal traducido (y sólo en inglés) y con un control nefasto de la cámara. Pero, aún con todo, y pese a no vender muy bien, es considerado un clásico de culto que nunca logró el éxito que se merecía. ■

GOEMON: EL MITO, LA LEYENDA

En Occidente no hemos disfrutado ni de una décima parte de los títulos que ha protagonizado, pero en su Japón natal Goemon ha sido todo un fenómeno. Su origen se remonta al folklore nipón, en una interpretación bastante libre de Ishikawa Goemon, el ladrón "bueno". El éxito de sus juegos propició la aparición de mangas, series de animación para la televisión japonesa e incluso cameos en otros juegos de la casa, como *Parodius Forever With Me*.









STAFF

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**

Redacción Bruno Sol, Francisco Javier Cabal, Marcos García, Atila Merino, Marçal Mora, Julen Zaballa García, Jesús Relinque, Rafael Aznar

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA



AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Gozlan**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Marketing Assistant **Kevin Tuku**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta 28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES 902 540 777 suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676 Printed in Spain.

Depósito Legal M-51281-2007

Revista miembro de ARI



Nos gusta lo RETRO

¡Viejuno!

Ya a la venta

¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro GAMER

AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | ... | NEO GEO | RECREATIVAS

OCTOPATH TRAVELER

EL ÚLTIMO BOMBAZO DE SQUARE ENIX PARA NINTENDO SWITCH... Y LOS CLÁSICOS DEL ROL JAPONÉS QUE LO INSPIRARON

ADEMÁS

ENDURO RACER
TOTAL ECLIPSE
POWER DRIFT
PARODIUS
PENGO
YENGHT
AVALON & DRAGONTORC

SPIDER-MAN

LA ALIANZA ENTRE SEGA Y MARVEL PARA LLEVAR A SPIDEY A MEGA DRIVE

STREET FIGHTER

CAPCOM NOS REVELA EN EXCLUSIVA LAS CLAVES DEL ÉXITO DE SU IMBATIBLE SAGA DE LUCHA

GOLDENEYE 007: ASÍ SE GESTÓ EL MITO FPS

HOMEBREW ESPAÑOL PARA MEGA DRIVE

EL FÚTBOL QUE QUIZÁS NO CONOZCAS

Nº 24 PRECIO: 6,95 €



Si te has quedado sin los anteriores, consíguelos en nuestro Store.: store.axelspringer.es/retrogamer

